THÁNG 07.2005 | SỐ 20
WWW.PCWORLD.COM.VN

PC WORLD VIETNAM

THẾ GIỚI VI TÍNH

SỞ KHOA HỌC VÀ CÔNG NGHỆ THÀNH PHỐ HỒ CHÍ MINH

AME VÀ GIẢI TRÍ

Thế Giới Game

TƯNG BỪNG GAMESHOW '05
trang 47

PARIAH

CUỘC CHIẾN SINH TỒN

TẶNG POSTER GAME

GIẢI MAY MẮN CHO NGÀY HÈ VUI

Giá: 7000 đồng

www.volam.com.vn
ĐÃ PHÁT HÀNH
11/06/05
Công Thành Chiến
Võ Lâm truyền kỳ
KINGSOFT
金山软件股份公司
VinaGame

THÁNG 7.2005 - SỐ 20

SỞ KHOA HỌC VÀ CÔNG NGHỆ TP. HỒ CHÍ MINH
THẾ GIỚI VI TÍNH - PC WORLD VIỆT NAM
THẾ GIỚI GAME - CHUYÊN SAN GAME VÀ GIẢI TRÍ
Xuất bản hàng tháng

TỔNG BIÊN TẬP
Lê Trung Việt
viet@pcworld.com.vn

PHÓ TBT
Nguyễn Thu Hồng
hong@pcworld.com.vn

THƯ KÝ TÒA SOẠN
Trần Trung Hải
trunghai@pcworld.com.vn

BAN BIÊN TẬP
Nguyễn Thanh Phong, Vũ Duy Khánh,
Bùi Lê Duy, Trần Nhật Bình

CỘNG SỰ THAM GIA CỦA
Nhóm Bút Trẻ: Trịnh Bảo, Nguyễn Hồng Ân, Vũ Trần Chí Tâm, Huỳnh Minh Tuấn, Nguyễn Đức Quang, Nguyễn Thanh Long

QUẢNG CÁO
Đoàn Ngọc Diễm Trang
trangdnd@pcworld.com.vn
Chu Nguyệt Anh
anhcn@pcworld.com.vn

PHÁT HÀNH
Đặng Thị Anh Tú
phathanh@pcworld.com.vn
Lê Thị Kim Chi
phathanh.hn@pcworld.com.vn

TRÌNH BÀY
Phạm Thế Vinh
vinhpt@pcworld.com.vn
Quốc Trung, Hữu Điều, Công Minh,
Hữu Thế, Duy An

TÒA SOẠN
291 Điện Biên Phủ, P.7, Q.3, TP. Hồ Chí Minh.
ĐT: (84.8) 930 4324 - Fax: (84.8) 930 4338
E-mail: *thegioivitinh@pcworld.com.vn*
Website: *www.pcworld.com.vn*

VĂN PHÒNG ĐẠI DIỆN HÀ NỘI
308/2 Tây Sơn, Q. Đống Đa, Hà Nội.
ĐT: (84.4) 537 4130 - Fax: (84.4) 537 4131
E-mail: *thegioivitinh.hn@pcworld.com.vn*

THẾ GIỚI VI TÍNH PC WORLD VIETNAM

Giấy phép xuất bản số 236/CV-BC ngày 31-10-2003 - Cục Báo Chí, Bộ Văn Hóa Thông Tin. ISSN: 0868-3913. Thiết kế và trình bày tại tòa soạn Thế Giới Vi Tính - PC World VN. Chế bản và in tại ITAXA. Số lượng in: 36.000 bản. Khổ 280 x 200 mm. Giá: 7.000 đồng.

Thế Giới Game

CHUYÊN SAN GAME VÀ GIẢI TRÍ CỦA TẠP CHÍ THẾ GIỚI VI TÍNH - PC WORLD VIỆT NAM

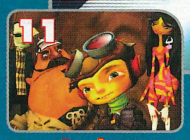
GIỚI THIỆU

14 Pariah – Cuộc chiến sinh tồn

5 Stronghold 2 – Thành trì cuối cùng

8 Nexus: The Jupiter Incident – Biến cố Mộc tinh

24 King of Fighters – Đệ nhất cao thủ



11 Psychonauts – Điệp viên tâm linh

18 Forza Motorsport – Đường đua nhiệt huyết

20 Shin Megami Tensei: Digital Devil Saga – Ngôi đền nghiệp chướng

22 Metal Gear Solid: The Twin Snakes – Song xà ác đấu

ĐIỂM GAME

- 26 Close combat: first to fight – Biệt đội tiên phong
- 27 Dynasty Warriors 4 – Tam Quốc phân tranh
- 28 S.C.A.R S Squadra Corse Alfa Romeo – Lướt cùng Alfa Romeo
- 29 Madagascar – Cuộc phiêu lưu ngộ nghĩnh
- 30 Batman Begins – Khởi đầu một huyền thoại
- 32 Legend of Kay - Tráng sỹ mèo hành hiệp

SẮP PHÁT HÀNH

34 Quake IV – Âm mưu diệt vong

36 Rise of Nations: Rise of Legends – Nguồn gốc của một truyền thuyết

37 Lịch phát hành Game tháng 7/2005

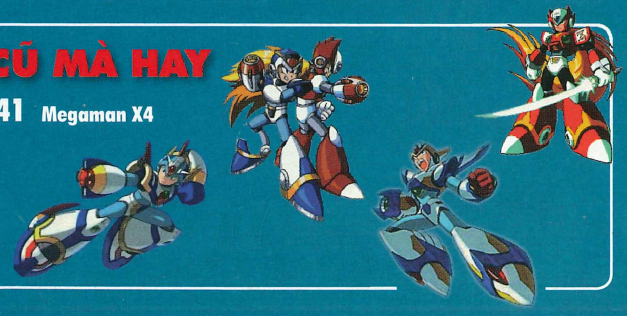
38 25 To Life – Thiện ác phân minh

39 Far Cry Instincts – Bản năng sống còn

40 Okami – Thái Dương lang thần

CŨ MÀ HAY

41 Megaman X4



TRỢ GIÚP

43 Trợ giúp tháng 7

45 Cheat code tháng 7

PHẦN CỨNG

46 Xu hướng mới dành cho chơi game trên PC

SỰ KIỆN

47 Lần đầu tiên tại Việt Nam Computerworld Expo Gameshow 2005: Thế Giới Game

Náo nức ngày hè với mùa game đỉnh cao

Tháng 6 đã mở cửa mùa hè năm nay bằng những tin vui liên tục về các cuộc chơi làm ngất lòng giới hâm mộ game. Mặc dù không trực tiếp tham gia, và hơn nữa là rất bận rộn cho việc chuẩn bị nhiều sự kiện, nhưng chúng tôi vẫn cảm thấy phấn khởi, rạo rực muốn chia sẻ niềm vui với các bạn.

Trước hết, ngày 11/6/2005, cuộc thi Mobile Games 2005 đã chính thức khởi động do công ty FPT Mobile tổ chức với sự tham gia của báo Tuổi Trẻ, tạp chí Thế Giới Vi Tính - PC World Vietnam, và VMS - MobiFone, nhóm Java Vietnam chịu trách nhiệm kỹ thuật và công ty Samsung Vina tài trợ. Mobile Games 2005 được tổ chức với khẩu hiệu "Cơ hội lớn trong tầm tay", tiếp tục sự thành công lớn của Mobile Games 2004 được tổ chức vào năm ngoái; cuộc thi năm nay ngoài phần game có mở rộng thêm phần viết ứng dụng cho điện thoại di động.

Cuộc thi bắt đầu từ 1/7 và sẽ kết thúc vào 15/10/2005. Các bạn có thể vào *www.pcworld.com*.vn hoặc website chính thức của cuộc thi tại *www.samsungmobilegames.com.vn* để có thêm thông tin chi tiết.

Tuy nhiên nóng hơn cả vẫn là cuộc đọ sức ở đỉnh cao của các tay chơi game tại World Cyber Games 2005 lần thứ 4 vừa được bắt đầu vào ngày 14/6/2005 tại TP.HCM. Năm nay, ban tổ chức - công ty Samsung VINA - công bố đưa thêm một game vào thi đấu là StarCraft: Brood War bên cạnh 2 game Fifa 2005 và WarCraft III: Frozen Throne.

Vòng thi đấu tại Việt Nam sẽ chọn ra 6 game thủ giỏi nhất tham dự hội thi game toàn cầu – World Cyber Games 2005 sẽ diễn ra tại Singapore vào tháng 11 năm nay. Cuộc thi sẽ diễn ra ở 4 điểm thi đấu chính: Hà Nội, TP.HCM, Đà Nẵng và Cần Thơ với nhiều cải tiến về luật lệ và thể thức đấu loại. Đây chính là một cơ hội tuyệt vời cho giới trẻ Việt Nam gặp gỡ, giao lưu, chia sẻ kinh nghiệm và chứng tỏ đẳng cấp của mình trước những game thủ xuất sắc đến từ 70 quốc gia và vùng lãnh thổ.

Thông tin chi tiết có tại *www.vn.worldcybergames.com* hoặc *www.samsung.com.vn*.

Sàn đấu không kém phần "nóng bỏng" là thị trường dành cho đông đảo các "game binh" trực tuyến. Tiếp theo sau việc FPT công bố chính thức phát hành Priston Tale (Giành lại miền đất hứa – *www.ptv.com.vn* - xem Thế Giới Game số tháng 5/2005), Vinagames cũng gia nhập sân chơi trực tuyến bằng Võ Lâm Truyền Kỳ (Thế Giới Game số tháng 4/2005), cũng là một thể loại game nhập vai trực tuyến nhiều người chơi (MMORPG) do công ty Kingsoft (Trung Quốc) phát triển. Giai đoạn thử nghiệm bản Open Beta sẽ kéo dài 2 tháng từ 11/6/2005, người chơi có thể truy cập *www.volam.com.vn* để đăng ký tạo tài khoản, tải chương trình và chơi game miễn phí.

Nói đến thị trường game trực tuyến mới và đầy tiềm năng ở Việt Nam, không thể không đề cập đến trò chơi MU đã thu hút được rất nhiều người chơi trong hơn một năm nay. Tuy nhiên, thật bất ngờ khi nhà phát hành độc quyền tại Việt Nam lại một lần nữa là công ty FPT Truyền Thông. Theo lịch, MU Online sẽ chính thức ra mắt vào tuần thứ 3 của tháng 7 năm nay.

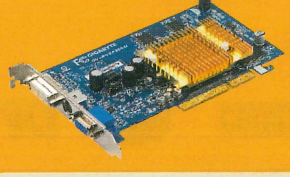
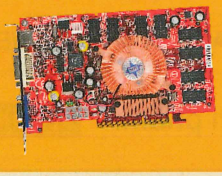
Đặc biệt, hứa hẹn nhiều hấp dẫn là cuộc trình diễn game và công nghệ chơi game (gameshow) nhân dịp triển lãm máy tính Vietnam Computerworld Expo' 2005 từ ngày 5/7 đến 10/7 tới tại TP.HCM. Dưới tên gọi "Thế Giới Game", gameshow 2005 do Thế Giới Vi Tính – PC World Việt Nam đứng ra tổ chức cùng sự hợp tác toàn diện của các công ty FPT–Elead, FPT Truyền Thông và Nokia, với sự tài trợ của Intel.

Với "Thế Giới Game", các bạn có thể thưởng thức các thể loại game trên PC, PS, XBox, game trực tuyến và điện thoại di động... Cũng tại đây, các bạn sẽ tìm hiểu, khám phá những cấu hình máy tính mạnh nhất, thích hợp nhất cùng nhiều thiết bị chuyên dụng khác dành cho giải trí.

Các cuộc chơi đã sẵn sàng! Dù bạn chọn vai cho mình: người chơi hay người cổ vũ, bao điều thú vị cũng đang chờ đón bạn.

Cuối cùng, đừng quên những giải thưởng "cực kỳ" vẫn đang chờ trao tay người may mắn! Máy chơi game mơ ước PSP, card màn hình mạnh hay đĩa game bản quyền của các trò chơi sẽ được thi đấu trong giải toàn cầu World Cyber Games 2005... Chương trình tháng 07/2005 chờ đón bạn:

Giải thưởng tháng 7/2005

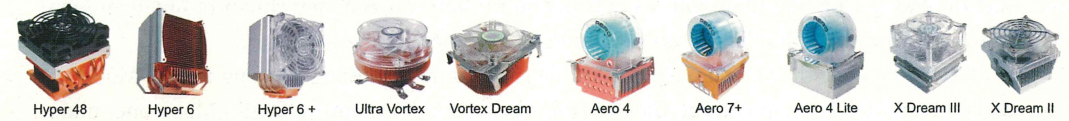
Phối hợp thực hiện: THẾ GIỚI VI TÍNH PC WORLD VIETNAM · HIỆP LỰC · MSI · MicroStar

COOLER MASTER Technology of Evolution

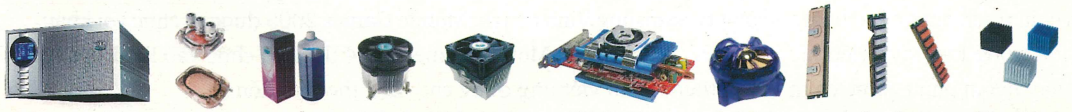
Chassis

CM Stacker | Centurion | WaveMaster | Cavalier | Preatorian

Cooling, accessory & PSU...



Hyper 48 | Hyper 6 | Hyper 6 + | Ultra Vortex | Vortex Dream | Aero 4 | Aero 7+ | Aero 4 Lite | X Dream III | X Dream II



Aquagate | Professional Air Cooling Fan | VGA Cool Viva | Dual Storm | Ram Cooler | Chipsets Cooler

CoolDriver 6 | Thermal Compound | Aerogate Panel | Musketeer 2 | CM KeyBoard | Alloy X-Pad | RealPower 350W | RealPower 450W

DFI Design for Innovation

LanParty Series Mainboard

NF4 SLi-DR | NF4 SLi-D | NF4 Ultra-D | NF3 250Gb | NF2 Ultra B | K8M800 | NF2 Ultra | 875 P-T | 925X-T2 | 915P-T12 | 865PE-T

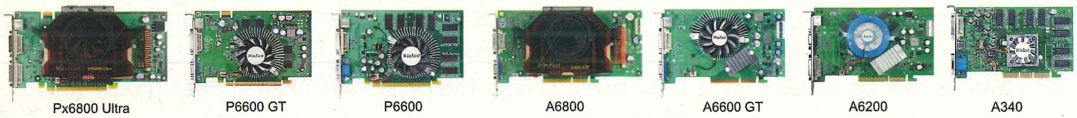
CORSAIR World's Fastest Memory

Ultimate Quality Memory

XMS Pro | TWINX | XMS Xtreme | XMS2 DDR2 Pro | XMS2 DDR2 TWINX | XMS2 DDR2 Xtreme | DDR Value | DDR2 Value

Leadtek® We Make Dreams a Reality

3D Gaming Graphic Card



Px6800 Ultra | P6600 GT | P6600 | A6800 | A6600 GT | A6200 | A340

KENSINGTON Smart Made Simple

OpticalMouse & Keyboard

K72237 | K72414 | K72234 | K72225 | K72229 | K64322 | K72121 | K72116 | K64232 | K64233

Consoles Game Device

Hàng nhập khẩu - Bảo hành theo tiêu chuẩn nhà sản xuất

PSP | GAME BOY ADVANCE SP | NINTENDO DS | PS2 PlayStation 2 | XBOX

Xem chi tiết các linh kiện game trên:

WWW.GAMEBUYVN.COM

XSOFT GAME STORE ONLINE

Đại lý chính thức phân phối các sản phẩm: KENSINGTON | COOLER MASTER | DFI | CORSAIR | Leadtek® We Make Dreams a Reality

the way YOU want it

TYAN

Dream WorkStation - D242

- CPU: Dual AMD Opteron™ 242
- Mainboard: Tyan Tiger K8W S2875 NRF
- Memmory: 1 Gb Corsair ECC
- VGA: NVIDIA Quadro4 380Zgl
- Sound: Realtek ALC655 6-ch
- HDD: Dual Channel SATA 80GB w/8MB Cache
- Case: Cooler Master CM Stacker
- Power: Cooler Master RealPower RS450W

64-Bit Ready

GameWork - AFX55 Ultimate

- CPU: AMD Athlon™ 64 FX-55+
- Mainboard: LANPARTY UT nF4 SLI-D
- Memmory: 1 Gb Corsair XMS TWINX-4400 C25
- VGA: Dual NVIDIA GeForce 6800GT 256M DDR3
- Sound: Karajan Audio Theater like7.1 /8ch
- HDD: 80GB 7200 RPM SATA w/8MB Cache
- Case: Cooler Master WaveMaster Black
- Power: Cooler Master RealPower RS450W
- Cooling: AquaGate Mini R120

Optional:

- Monitor: Sony LCD X73/B 17inch
- OpticalDriver: Asus DVD 16X max
- Speaker: AltecLansing Mx 5021
- Mouse&Keyboard: Logitech Dinovo Mx900

64-Bit Ready

GameWork - A964 Sli Extreme

- CPU: AMD Athlon™ 64 3000+ Socket 939
- Mainboard: LANPARTY UT nF4 SLI-D
- Memmory: 1 Gb Corsair XMS TWINX-4400 C25
- VGA: Dual NVIDIA GeForce 6600GT
- Sound: Karajan Audio Theater like7.1 /8ch
- HDD: 80GB 7200 RPM SATA w/8MB Cache
- Case: Cooler Master Cavarlier 1
- Power: Cooler Master RealPower RS450W

Optional:

- Monitor: Sony LCD S73/B 17inch
- OpticalDriver: Asus DVD 16X max
- Speaker: AltecLansing Mx 5021
- Mouse&Keyboard: Logitech Dinovo Mx900

64-Bit Ready

GameWork - A964 Pro

- CPU: AMD Athlon™ 64 3000+ Socket 939
- Mainboard: LANPARTY UT nF4-D
- Memmory: 1Gb Corsair Value Select 400
- VGA: Leadtek PX6600 GT TDH Extreme PCI-E
- Sound: Karajan Audio 24bit 96KHz High Definition
- HDD: 80GB 7200 RPM SATA w/8MB Cache
- Case: Cooler Master Centurion 5
- Power: Cooler Master RealPower RS350-AMSA

Optional:

- Monitor: Sony LCD S73/B 17inch
- OpticalDriver: Asus DVD 16X max
- Speaker: AltecLansing Mx 5021
- Mouse&Keyboard: Logitech Dinovo Mx900

64-Bit Ready

GameWork - A764 Pro

- CPU: AMD Athlon™ 64 2800+ Socket 754
- Mainboard: DFI LANPARTY UT NF3 250Gb
- Memmory: 1Gb Corsair Value Select 400
- VGA: Leadtek PX6800 GT TDH Extreme AGP 8x
- Sound: Karajan 24bit 192KHz High Definition
- HDD: 80GB 7200 RPM SATA w/8MB Cache
- Case: Cooler Master Centurion 5
- Power: Cooler Master RealPower RS350-AMSA

Optional:

- Monitor: Sony LCD S73/B 17inch
- OpticalDriver: Asus DVD 16X max
- Speaker: AltecLansing Mx 5021
- Mouse&Keyboard: Logitech Dinovo Mx900

Máy Tính Chơi Game Chuyên Nghiệp

GAMEWORK GAMER BUILD FOR GAMERS

Công ty TNHH Máy Tính Và Giải Trí Kỹ Thuật Số Việt Nam - VCC Co.,Ltd
45A Lương Ngọc Quyến Hoàn Kiếm Hà Nội - Điện thoại: (04) 9.261841

Showroom: 248A Bạch Mai Hai Bà Trưng Hà Nội - (04) 6.271644
Cửa Hàng : Xsoft 149C Đội Cấn Ba Đình Hà Nội - (04) 7.222184

THÀNH TRÌ CUỐI CÙNG

TEEN T CONTENT RATED BY ESRB

...Nóng vội, đó là một đức tính không tốt, nhiều khi làm hỏng việc. Đối với các nhà phát triển game, càng là một tai họa khi vội vã tung ra một sản phẩm chưa hoàn chỉnh...

STRONGHOLD 2	
PHÁT HÀNH	2K Games
PHÁT TRIỂN	FireFly Studios
THỂ LOẠI	Chiến thuật / Mô phỏng xây dựng
NGÀY PHÁT HÀNH	18/04/2005
ESRB	Teen
DUNG LƯỢNG	2 CD
CẤU HÌNH TỐI THIỂU	PIV 1,4 GHz hoặc tương đương, 256MB RAM, VGA 32 MB Geforce 2 MX trở lên, HDD 2,5 GB, Windows 98 SE/ 2000/ ME/ XP
CẤU HÌNH ĐỀ NGHỊ	PIV 2 GHz hoặc tương đương, 512MB RAM, VGA 128MB Geforce 4 Ti4200 trở lên

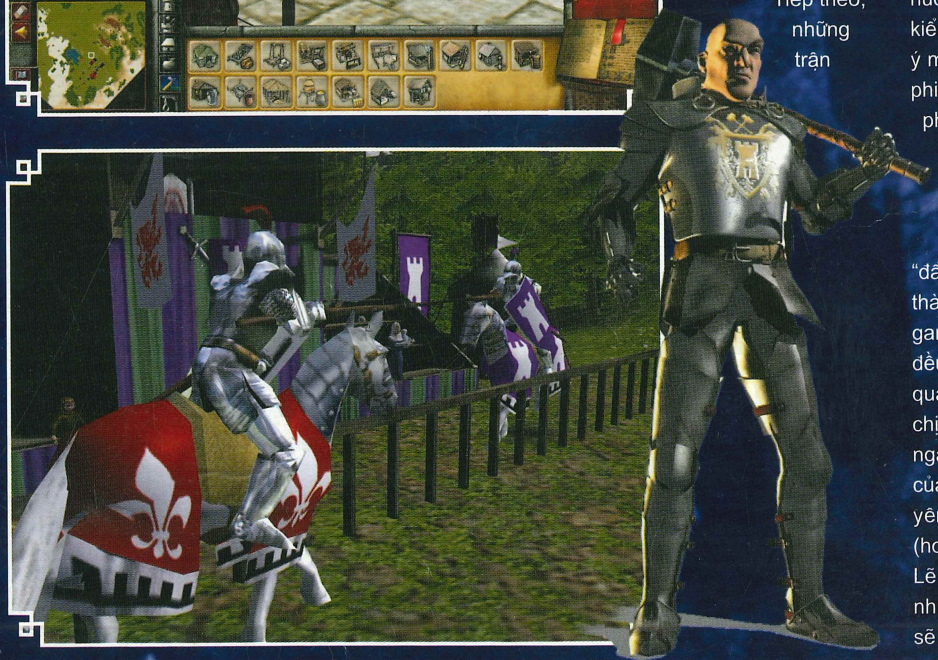
Những tòa lâu đài hùng vĩ, các tuyến tường thành trải dài tăm tắp và cả những hiệp sĩ xủng xỉnh trong bộ giáp bóng lộn... Những hình ảnh đó gợi nhớ về một thời kỳ đã qua ở châu Âu cổ kính, mà ngày nay, chúng ta chỉ có thể biết đến qua những trang sách hay các thước phim. Thế nhưng với Stronghold 2, bao giấc mơ trở thành sự thật. Trong vai một hiệp sĩ lãnh chúa, bạn phải xoay sở đủ điều với vương quốc bé nhỏ của mình. Từ xây dựng trang trại, đồn điền cho tới tính toán thuế má, tiền nong và cả khẩu phần ăn cho "dân đen". Bên cạnh đó, nỗi lo cướp bóc, ngoại xâm từ những "tên hàng xóm bất lương" và cả những kẻ ngoại đạo luôn rình rập từng phút từng giây. Chỉ có bản lĩnh của một nhà lãnh đạo tài năng, bạn mới có thể dẹp yên được bao sóng gió. Và trong những

khoảnh khắc bình yên, bạn lại cảm thấy mát lòng khi ngắm nhìn những hàng táo xum xuê, những cánh đồng lúa mì vàng óng, mướt mắt và cả gương mặt hân hoan của ngài hiệp sĩ lãnh chúa... béo ị!

CÁI GIÁ CỦA SỰ VỘI VÃ

Nội dung của Stronghold là như thế. Không quá phức tạp như dạng game mô phỏng xây dựng (mà trường phái Impression là một điển hình), Stronghold chỉ "bốc" đi những gì cần thiết, lược bỏ các phức tạp rắc rối và đưa tất cả vào "cái bao" RTS thông thường. Và như bạn thấy đấy, một Stronghold được ca ngợi rất nhiều bởi cách chơi nhẹ nhàng đơn giản nhưng không kém phần hào hứng. Stronghold 2 ra đời với mục tiêu chinh phục lại thành tích của chính mình. Thế nhưng, được tung ra vội vã dưới áp lực của nhà phát hành, liệu trò chơi có còn sức thu hút như ngày nào?

Vẫn cái kiểu chia game thành hai hướng đi riêng biệt: kinh tế và quân sự, chỉ có điều, giờ đây thế giới trong game không còn 2D mà là 3D. Một chuyển biến lớn của Stronghold 2. Từ bây giờ, bạn có thể xoay bản đồ theo hướng mình thích, phóng to thu nhỏ để quan sát mọi vật (kể cả bên trong công trình) hay nhìn từ trên xuống (rất hữu dụng trong việc xây dựng). Một chân trời mới hứa hẹn mở ra những điều thú vị cho trò chơi? Chưa hẳn. Sự vội vã đã làm cho những "lỗ hổng" (ở mọi mặt) trở nên to tướng, không thể che lấp. Những lỗi nghiêm trọng nhất của game phần lớn đều thuộc về mảng hình ảnh. Không cần tìm đâu xa, "điểm xấu" chính là việc phải chờ đợi game "load" quá lâu khi mới bắt đầu. Tiếp theo, những trận đánh hấp dẫn đã không còn hấp dẫn nữa, thay vào đó là hành hạ người chơi. Tưởng tượng xem, một trận đánh đang chuẩn bị, chỉ chuẩn bị thôi nhé, mà đã làm "run" lẩy bẩy cỗ máy bởi... những khung hình cà giựt dáng ghét! Nếu vậy thì khi bắt đầu sẽ như thế nào? Điểm khó chịu trên còn lan sang cả thành phố sinh hoạt nhộn nhịp của bạn. Thành phố càng nở rộng đông vui bao nhiêu, cỗ máy PC của bạn càng "lê lết" bấy nhiêu. Đây là hậu quả của việc quản lý tài nguyên yếu kém, gây ra lỗi tràn bộ nhớ (hiện đã có patch 1.2 sửa lỗi này). Khi nhìn mô hình các nhân vật (ngoại trừ công trình) càng làm cho ta thêm "buồn": chúng khá thô kệch, nhất là các gã hiệp sĩ... mập, lùn chẳng ra dáng quí ngài chút nào! Chuyển động của các nhân vật cũng vậy, khi di chuyển hay lúc giao tranh máy luôn có xu hướng tụm lại thành một nhúm, bạn rất khó kiểm soát được những cá nhân đơn lẻ theo ý mình. Tiếp nối chuỗi "thất bại" là các đoạn phim cắt cảnh, trông kệch cỡm như một bộ phim hài rẻ tiền. Nói một câu... khó nghe về phần hình ảnh của game: bản 2D trước đây còn thực hiện những điều trên tốt hơn bản 3D bây giờ!



AI lại là một nhân tố khác góp phần "đẩy" Stronghold 2... rơi xuống từ tường thành của chính mình. Như đã đề cập, game có hai mảng chơi riêng biệt. Mỗi phần đều có cái hay riêng. Thật tiếc là mảng quân sự, phần gay cấn nhất của game, lại chịu ảnh hưởng rất nhiều bởi những lỗi ngớ ngẩn của AI. Biểu hiện thường thấy nhất của máy trong các trận giao tranh là... đứng yên ngắm cảnh, để mặc cho các xạ thủ (hoặc xe bắn đá) của bạn bắn thỏa thuê. Lẽ ra, máy phải có hành động tích cực hơn như bỏ chạy hoặc tìm kiếm đối thủ thì hẳn sẽ thú vị. Các trận công thành cũng tương

tự, cả lính lẫn các xe bắn đá luôn "khoái" dọn sạch cho kỳ hết các bức tường thành mà không chịu tiến sâu vào trong, dù đã "khoét" một lỗ hổng đủ để tặng cho người chơi một cú "chí mạng". Tuy nhiên, điều gây bực mình nhất là thái độ "làm ngơ" của các tên lính khi không chịu đẩy bật các thang leo mỗi khi chúng áp vào tường thành, rất hiếm khi bạn thấy những kẻ "chây lười" này hoạt động!

Cuối cùng, nhát "kết liễu" game, không ai xa lạ lại chính là người anh em của hình ảnh: âm thanh. Không phủ nhận, những giai điệu réo rắt, tươi vui của các làn điệu dân ca nước Anh tạo cho người chơi một tâm trạng thoải mái. Nhưng, cách chuyển tiếp giữa hai giai đoạn hòa bình và chiến tranh lại không "ăn khớp" với nhau: nếu các trận đánh diễn ra bên ngoài phạm vi tòa thành thì nhạc vẫn là phần giai điệu êm dịu, nhưng chỉ cần "nhích" một tí vào trong, âm nhạc thay đổi lập tức, làm cho người chơi nhiều lúc "cụt hứng". Thêm nữa, việc thể hiện giọng nói của các nhân vật khá "cứng", nhất là trong các đoạn phim cắt cảnh.

QUÁ ÍT ĐỂ CÓ THỂ CỨU VÃN

Không phủ nhận Stronghold 2 cũng có những điểm khá tốt, nhưng tiếc rằng chẳng được là bao. Nổi bật nhất trong số ít đó, là phần chơi kinh tế khá khó "xơi". Khó bởi vì yêu cầu của các nhiệm vụ thường là phải sản xuất đủ một số lượng mặt hàng nào đó (luôn yêu cầu rất nhiều) trong khoảng thời gian rất sít sao. Nhiều khi phải chạy đua cùng thời gian... "mệt xỉu". Cũng trong phần chơi này, một điểm đáng khen khác là cách sắp xếp kịch bản không làm cho người chơi nhàm chán. Nhiệm vụ thường diễn ra theo kiểu tới – lui, bạn nhận nhiệm vụ ở vùng đất này, sau đó lại nhảy sang vùng đất khác và rồi quay trở lại. Cái hay ở chỗ nếu bạn xây dựng không cẩn thận, về sau sẽ khó lòng cứu vãn vì đất đai trong phần chơi kinh tế hết sức eo hẹp! Ngoài ra, các tính năng mới xuất hiện như điểm danh dự (Honor), hệ thống trừng trị kẻ phạm tội, vệ sinh phố phường ... cũng góp phần làm cho cuộc sống "ảo" trong trò chơi thêm sinh động, dẫu chúng chưa thật hoàn thành xuất sắc vai trò của mình.

LỜI KẾT

Nóng vội, đó là một đức tính không tốt, nhiều khi làm hỏng việc. Đối với các nhà phát triển game, càng là một tai họa khi vội vã tung ra một sản phẩm chưa hoàn chỉnh, nhất là sản phẩm đó đã gây được chú ý của dư luận. Thật tiếc, FireFly Studios là một kẻ "nóng tính" như thế! Lẽ ra, Stronghold 2 phải tốt hơn cả mong đợi. Nhưng, cái giá phải trả cho sự nóng vội quả không nhỏ, không nhỏ chút nào...

HỒNG ÂN
hong.an@but-tre.com

KINH NGHIỆM

- Xây dựng càng vuông vức, ngay ngắn thì càng có lợi trong việc sử dụng đất, nhất là ở những màn "eo hẹp" về đất sử dụng.
- Gọi đi lính thì dân số giảm, nhưng đi làm thì dân số tăng lên.
- Để tăng dân nhanh chóng và luôn duy trì ở mức ổn định cao: tăng tối đa khẩu phần ăn, không lấy thuế đồng thời tặng tiền.
- Tận dụng lỗi đứng yên không phản ứng của máy, hãy dùng cung thủ và máy bắn đá tầm xa tiêu diệt bớt các nhóm quân của máy để giảm thiểu nguy hiểm.

NEXUS

THE JUPITER INCIDENT

BIẾN CỐ MỘC TINH

TEEN T CONTENT RATED BY ESRB

Với cốt lõi lối chơi phức tạp đầy rối rắm, quả thật, NEXUS: The Jupiter Incident không là một trò chơi dành cho những "tay mơ".

Con người liệu có đơn độc trong vũ trụ? Câu hỏi ấy vẫn luôn ám ảnh nhân loại, dù bước chân chinh phục đã vươn tới những vùng xa xăm trong Thái Dương hệ. Con tàu thám hiểm không gian Noah's Ark ra đời, mang theo niềm hi vọng của nhân loại bay vào không gian. Và rồi nó mất tích trong lỗ đen vũ trụ sâu thẳm. 60 năm đã trôi qua kể từ thảm họa của chuyến thám hiểm không gian đầu tiên ấy, con người đã lãng quên. Cho đến một ngày, viên thuyền trưởng trẻ tuổi Marcus Cromwell, con trai người điều khiển tàu Noah's Ark huyền thoại, được giao nhiệm vụ tuần tra vùng biên giới Thái Dương hệ. Tại đây, anh đã khám phá ra những điều bí ẩn có liên quan đến con tàu Noah's Ark ngày xưa và cả những bất ngờ ngoài dự đoán. Một cuộc thập tự chinh vào không gian xa xôi để tìm hiểu sự thật bắt đầu. Một chuyến đi mà Marcus có thể sẽ không bao giờ quay trở lại Trái Đất...

NHẬN ĐỊNH

Một trò chơi hay không chỉ xét về mặt nội dung mà còn phải dễ tiếp cận, nếu không sẽ chẳng mấy ai quan tâm. Điều này đúng với Nexus: The Jupiter Incident (NTJI) - dù có nội dung hay không chê vào đâu được, nhưng do lối chơi phức tạp và rắc rối, nên game khá "kén" người chơi.

Quả thật khi mới tiếp cận với NTJI, rất nhiều gamer đã... "bỏ của chạy lấy người" ngay từ những giây phút ban đầu. Tại sao? Chướng ngại đầu tiên của dạng game "đánh chiến hạm" (một nhánh rẽ của dòng game dàn trận không gian – "Space-based RTS") là bạn phải học cách điều khiển con tàu không gian "bé bự" của mình. Bạn biết đấy để trở thành một hạm trưởng giỏi, không chỉ phải hiểu biết rành rẽ các qui luật di chuyển trong không gian, mà còn nắm vững cách vận hành con tàu. Vận hành ở đây là hiểu rõ cách sử dụng loạt menu, thoạt trông rất... kinh khủng! Với kinh nghiệm từng chơi qua dạng game trên (Starfleet Command) và dù đã chuẩn bị sẵn tinh thần, nhưng người viết cũng thấy "ngợp" khi nhìn thấy dàn menu "chào đón" của NTJI:

cạnh nào của màn hình cũng chất đầy những menu, và bên trong mỗi menu lớn là khá nhiều menu con! Phải chăng, đây là nguyên nhân làm các gamer bị "dội" ngay từ đầu? Tuy nhiên khi đã "định thần", cộng thêm phần chỉ dẫn gợn gàng ("trộn" vào trong màn chơi, đi tới đâu chỉ tới đó), chúng ta mới thấy rõ cái hay của dòng "lộn xộn" menu trong trò chơi (mà thật ra đã được sắp xếp theo chủ định). Mỗi cụm menu được phân cho các chức năng riêng, chẳng hạn bạn cần chọn vũ khí tấn công thì có dàn menu ngang bên dưới, quan sát tàu đối phương thì nhìn cụm phải trên... Nghĩa là, khi cần làm gì, bạn chỉ việc

NEXUS: THE JUPITER INCIDENT	
PHÁT HÀNH	HD Interactive
SẢN XUẤT	Mithis Entertainment
THỂ LOẠI	Chiến thuật
NGÀY PHÁT HÀNH	24/02/2005
ESRB	Teen
DUNG LƯỢNG	2 CD
CẤU HÌNH	PIII 1GHz+; RAM 128MB; VGA 32MB GeForce 2 MX trở lên; HDD 1,4GB; Windows 98 SE/2000/XP; 2 CD.
ĐỀ NGHỊ	PIV 2GHz+; RAM 512MB; VGA 128MB Geforce 4 Ti4200 trở lên.

liếc mắt nhanh về hướng có cụm menu tương ứng, rất tiện lợi. Thật tiếc là chẳng có mấy ai kiên nhẫn vượt qua thử thách đầu tiên này của game!

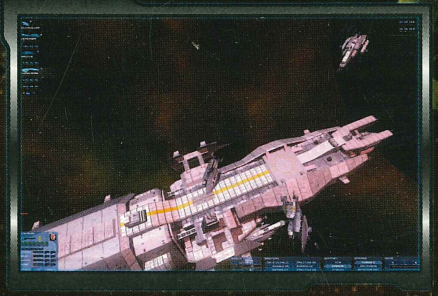
Trở ngại kế tiếp điểm được đánh giá cao, lại cũng nhắm vào tính kiên nhẫn của người chơi: cách chơi của game (gameplay). Xuyên suốt từ đầu tới cuối, trò chơi buộc bạn phải liên tục suy nghĩ, thử, thay đổi và sau đó lại thử tiếp cho đến khi đạt được mục đích mà nhiệm vụ đề ra. Vậy phải suy nghĩ, thay đổi và thử những gì? Khi đối đầu, không thể cứ đem hết những vũ khí mạnh nhất ra để "đàn áp" đối phương là xong. Đó là một sai lầm lớn khi chơi NTJI. Đối thủ trong game đa dạng, biến hóa không cố định một loại nào cả. Có loại chỉ thích hợp dùng vũ khí A, nhưng có khi B hoặc C lại tỏ ra thích hợp, hoặc đôi khi kết hợp nhiều loại... Chính điều này buộc ta phải luôn "nặn óc" suy nghĩ kế sách phù hợp. Và cũng như trở ngại đầu, khi buộc phải làm đi làm lại các nhiệm vụ cho tới khi vượt qua được, đã có không ít tay chơi buông xuôi bởi không đủ kiên nhẫn...

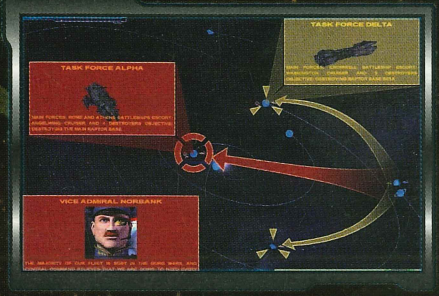
Ngoài hai nhân tố chính trên, một yếu tố phụ khác hạn chế các gamer tiến xa với NTJI chính là nhịp game khá chậm, điều này thể hiện qua sự xoay trở rất chậm chạp của những con tàu không gian to lớn dạng "mẫu hạm". Có nhiều người tỏ ra "bực mình" khi diễn tiến game cứ chầm chậm đến... buồn ngủ. Nhưng, bạn đừng để bề ngoài của nó đánh lừa! Đằng sau cái lốt "rùa" khởi đầu ấy là sự kịch tính rất cao trong các nhiệm vụ và những trận giao tranh. Chưa vội bàn luận tới mảng hình ảnh vô cùng thuyết phục, sự gay cấn khi thực hiện các nhiệm vụ cũng đã cuốn hút người chơi: khi thì rình rập (xen lẫn hồi hộp!) với những màn chơi yêu cầu dùng kỹ năng "stealth", lúc thì "quá tải" với những trận đánh... "tùm lum ta la" chiến hạm không biết đâu mà lần, hoặc có những màn "chinh nam, phạt bắc" bay bở cả hơi tai... Thuyết phục hơn, nhà phát triển còn chăm chút cho những chi tiết được thể hiện rất thật: khi phóng to hết mức sát cạnh thân tàu lúc nó di chuyển hoặc lúc bị bắn trúng đạn, màn hình của bạn sẽ... rung bần bật, đã chưa! Lúc bắn nhau, tùy theo vị trí lắp đặt súng các tàu sẽ xoay thân mình, thậm chí nằm "phơi bụng" như một chú cá heo trông rất ngộ nghĩnh. Chưa hết, NTJI còn làm cho bạn phải "dán" mình trên ghế hàng giờ liền bởi cách dẫn dắt kịch bản rất lôi cuốn. Xen vào đó là những thước phim cắt cảnh tuyệt vời và các ý tưởng độc đáo chưa từng thấy trước giờ: tàu có bộ phận động cơ trước và sau, vì vậy nó có thể "de tới, de lui" bất kỳ hướng nào tùy thích; lỗ đen được thể hiện dưới hình dạng con giun màu xanh óng ánh trông lạ mắt, và khi nó hoạt động thì "bung" các sợi chỉ bên trong ra kéo lấy các con tàu vào... Tất cả làm cho ta có cảm giác như đang xem một cuốn phim khoa học giả tưởng cực kỳ hấp dẫn.

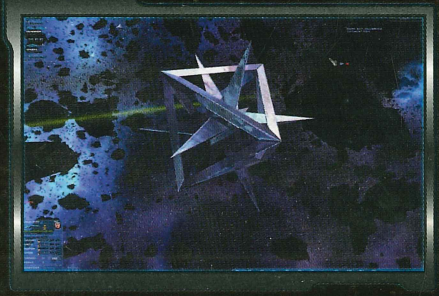
Tuy cách bố trí kịch bản khá chặt chẽ, bài bản nhưng game vẫn để xảy ra một sơ hở đáng tiếc. Đó là việc phân bố các nhiệm vụ cần làm ở một số màn chưa được rõ ràng. Các fan thường phàn nàn, thậm chí đôi lúc tỏ ra "bực dọc", do có nhiều chỗ dù đã hoàn tất các nhiệm vụ được giao, nhưng máy không thông báo phải làm gì mà người chơi phải tự mò mẫm tìm bước kế tiếp. Ít ra cũng nên có một vài lời khuyên gợi ý thì hay hơn. Người viết đã gặp phải một trường hợp: màn quá cầu Entity tấn công hành tinh của người Vardrags (The Fall of Vardrags), nếu không lại gần "scan" lỗ đen, chắc chắn bạn sẽ không thể nào biết được sẽ làm gì kế tiếp!

Độ khó & AI: Dù đã chơi qua nhiều game chiến thuật, nhưng theo đánh giá, hầu như chưa có trò nào thử thách người chơi toàn diện từ đầu chí cuối như NTJI. Bạn đã vượt qua... "vòng loại" thử sức chịu đựng tinh thần rồi ư? Chưa. Càng vào sâu game càng khó. Điểm "căng" đầu tiên chính là trong các trận giao tranh, muốn hạ được đối phương thì phải xác định đúng vũ khí cần dùng (như đã đề cập). Cái khó hơn nữa là muốn bắn hạ được các tàu đối phương, cần phải "bóc" được lớp áo giáp năng lượng (shield) che bên ngoài. Mà việc này thì người chơi thực hiện rất chậm, trong khi máy lại rất nhanh! Chưa kể khả năng phục hồi của máy khá lẹ, đôi khi hơi... vô lý, vì nếu xét tương quan giữa cấp của tàu người chơi và máy thì bằng hoặc nhỉnh hơn, nói cách khác là đồng đều.

Kế tiếp phải nói là đáng khen cho AI của trò chơi. Máy biết lấy sức mạnh vốn có của mình là "số lượng" và "chất lượng" để... đè người chơi không thương tiếc. Thường tỉ lệ đối đầu là 1 tàu của bạn đấu với 4 hoặc 5 tàu của đối phương. Chính điều này làm cho một số màn chơi cực kỳ khó. Đặc biệt trong đó là màn 25 – The Fight For Earth (26 màn tổng cộng), một màn chơi mà tất cả các fan đều "than như bộng"! Không chỉ dừng ở đó, máy còn biết phân tích trong đội hình của người chơi, tàu nào là "nguy hiểm" nhất hoặc yếu nhất, để từ đó tập trung hướng tấn công vào đối







tượng này. Quả thật, tuy có vất vả đấy, nhưng cũng đầy thú vị khi đối đầu với một đối thủ máy vô cùng khôn ngoan và khó chịu!

Hình ảnh & âm thanh: Bạn đã từng chơi qua Homeworld 2 hay Hegemonia: Legions of Iron? Thích thú chúng bởi sự hấp dẫn của những trận chiến dữ dội và các khung cảnh kỳ lạ? Khoan kết luận vội. Với NTJI, bảo đảm sẽ... "há hốc mồm" ngạc nhiên bởi sự hoành tráng gấp bội phần về mặt hình ảnh, hiệu ứng (chiến hạm không gian đánh nhau mà lại!). Bạn sẽ xuýt xoa khi được dịp tận mắt chứng kiến hệ thống bản đồ vũ trụ sinh động độc đáo, nhìn mãi không chán mô hình các loại tàu không gian cực kỳ sắc nét và chi tiết. Nếu phóng to tối đa, có thể thấy rõ cả những vết nám trên thân tàu do đạn bắn. Đã hơn nữa là chứng kiến những vụ nổ hủy diệt các con tàu không gian: chúng "chói lòa" còn hơn cả mặt trời! Những lúc như vậy bạn buộc phải tạm ngưng trận chiến hoặc xoay góc nhìn sang hướng khác để dễ quan sát cục diện. Có lẽ, chỉ có tận mắt chứng kiến "người thật, việc thật", bạn mới thấy được sự hấp dẫn của hình ảnh ra sao...

Bàn về phần nhạc nền của trò chơi, phải nói rất huyền bí! Những âm hưởng bí ẩn của các đoạn nhạc cất lên trong những tình huống đầy hồi hộp (do thám, di chuyển lén), làm cho người chơi thêm phần căng thẳng, nhiều khi... nín cả thở, y như khi ta đang theo dõi một tình tiết hấp dẫn trong các bộ phim khoa học giả tưởng vậy (Star Trek chẳng hạn), và khi lên đến cao trào (trong những trận giao tranh) thì tiết tấu bùng phát, nhạc nền trở nên sôi nổi réo rắt, đầy chất anh hùng ca! Chỉ tiếc phần giọng nói của các nhân vật do các diễn viên thể hiện khá yếu, đôi lúc phát âm vẫn còn mang nặng "r", một đặc trưng thường thấy của những người sống ở bán đảo Balkan (Mithis là nhà phát triển game của Hungary).

Những phàn nàn: Gần như xuyên suốt cuộc hành trình cùng NTJI, tỉ lệ xảy ra lỗi là cực thấp. Trường hợp lỗi duy nhất gặp được là văng khỏi game và sau đó phần "save" (lưu game) đó bị hư, nhưng khi chơi lại thì không có gì xảy ra nữa. Chức năng hướng dẫn nâng cấp tàu khá rối với những gamer chưa có kinh nghiệm trong dạng game dàn trận không gian thì mục này sẽ rất khó nắm bắt. Cũng may là mỗi tính năng đều có kèm theo các giải thích nhỏ. Trò chơi cũng không có phần xem các phím tắt điều khiển, nên gây không ít trở ngại. Cuối cùng việc đi lại phải có một đối tượng để "bám" cho nên không được thoải mái lắm.

TỔNG QUÁT

Với lối chơi phức tạp đầy rối rắm, quả thật, Nexus: The Jupiter Incident không phải là một trò chơi dành cho những "tay mơ". Muốn tiếp cận được nó, bạn phải là một gamer dày dạn kinh nghiệm, và trên hết, có một niềm đam mê thật mãnh liệt đối với dòng game dàn trận không gian. Một game chiến thuật hay, cực khó, nhưng thật tiếc lại quá kén người chơi...

KINH NGHIỆM

- Khi máy báo vũ khí hoặc một thiết bị nào đó trên tàu đối phương bị "Disable", đó chỉ là tạm thời, vì nó sẽ được sửa chữa mau chóng. Hãy triệt tiêu "tận gốc", không để cho đối phương có thời gian hồi phục!
- Hãy tập cách điều khiển con tàu và điều phối năng lượng cho các thiết bị khác nhau thật tốt, vì các trận chiến về sau đều cần đến sự vận dụng của những kỹ năng này.
- Khi bắn nhau, dùng chế độ Focus sẽ tốt hơn là để máy bắn tự động.
- Bảo toàn các tàu đi theo, chúng sẽ lên kinh nghiệm và chiến đấu tốt hơn.

HỒNG ÂN
hong.an@but-tre.com

SONY PSP : 260 USD
Thẻ Duo 512: 75 USD
Thẻ Duo 1GB: 150 USD
Card Reader 18 in 1: 9 USD
PSP GAME: 50 USD
(Đổi PSP Game: 5 USD)
NINTENDO DS: 190 USD

GAMEBOY SP: 95 USD
PS2: 3,5 triệu (Tặng 5 Games)
XBOX: 3,5 triệu (Tặng 5 Games)
GAME CUBE: 2,5 triệu

Laze Guncon For PS2: 230.000
Điều khiển PS2-XBOX: 200.000
Tay Xbox không dây: 450.000
Multitap PS2: 200.000
USB Dual Adapter: Cổng chuyển tay PS2 vào máy PC: 100.000

Giá cả mới nhất xem ở Box thông báo tại:
www.hotgameshop.net/forum

Có mạng ko dây Wireless cho PSP Gamer (Free)

New Games PS2 & XBOX:

Cần tìm các cửa hàng phân phối khắp các tỉnh thành trong cả nước

Trụ sở chính và các chi nhánh :

Tại HÀ NỘI:
Số 127 A6 - Trần Huy Liệu - Giảng Võ

Giao máy móc, linh kiện, đĩa tại nhà liên hệ:

Tel: 04.7261373 - 0983.6000.30
Email: quocdaivn@yahoo.com

Chi nhánh tại Hà Nội:

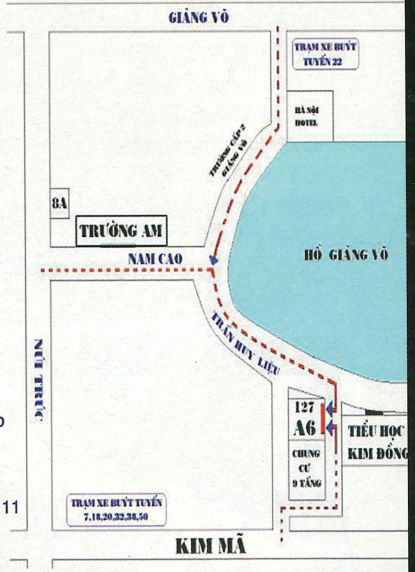
- Số 7 - B10 Tập thể Đại học Sư Phạm Trần Quốc Hoàn - Cầu Giấy
- Cửa hàng 15 Lê Thanh Nghị

Chi nhánh tại TP HCM:

Hotgame 1:
113 / 842 / 4 Nguyễn Kiệm P3 - Quận Gò Vấp
Tel : 0903.632.500

Hotgame 2:
Vi tính Trung Kiên / Cư xá Thể dục Thể thao
341/12A3 Lạc Long Quân - Phường 5 - Quận 11
www.trochoidientu.com

Trụ sở chính HOT GAME



ĐIỆP VIÊN TÂM LINH

PSYCHONAUTS

[...Vẻ bề ngoài của trò chơi có thể sẽ khiến nhiều người lầm tưởng đây là một game dành cho trẻ em...]

Bạn có bao giờ nghe đến cái gọi là dòng game "platform" chưa? Lạ phải không? Thật ra, đây là cách gọi nôm na dành cho những game có điểm chung trong cách chơi: chạy, nhảy, vượt qua các chướng ngại vật, "ăn" các món đồ dọc đường đi, v.v... Tiêu biểu cho dòng game này chính là những game kinh điển, có từ thời máy chơi game Nintendo 2 nút còn "tung hoành ngang dọc" như Mario, Rockman, Sonic... Chính vì cách chơi đơn giản như vậy, nên game thường có tính chất vui nhộn đầy màu sắc, đôi khi lại mang sắc thái của phim hoạt hình, vì vậy rất được các em nhỏ ưa chuộng. Có lẽ do đặc tính trên, nên dòng game này thường chỉ "làm mưa làm gió" trên các hệ console, rất hiếm khi xuất hiện trên PC - nơi các gamer thường là những người đã "qua rồi thời ấu thơ".

Tuy nhiên, không phải vì thế mà các gamer PC không có cơ hội được thử sức với dòng game thú vị này. Mới đây, Double Fine Productions đã tung ra một trò chơi phiêu lưu mang đậm chất "platform", với cái tên khá kỳ bí: Psychonauts. Thoạt trông, studio trên chỉ là gã "lính mới" tò te, nhưng không phải vì thế mà bạn vội cho Psychonauts là một game chẳng đáng để mắt tới. Ngược lại là đằng khác! Đây là sản phẩm đánh dấu sự trở lại của nhà thiết kế game đại tài: Tim Schafer (cha đẻ của hàng loạt game phiêu lưu nổi tiếng qua mọi thời đại như Full Throttle, Grim Fandango...).

PSYCHONAUTS	
PHÁT HÀNH	Majesco Games
PHÁT TRIỂN	Double Fine Productions
THỂ LOẠI	Phiêu lưu/ Hành động
NGÀY PHÁT HÀNH	26/04/2005
ESRB	Teen
DUNG LƯỢNG	5 CD
CẤU HÌNH TỐI THIỂU	PIII 1 GHz hoặc tương đương, 256MB RAM, 64 MB GeForce 3 trở lên (không hỗ trợ MX), HDD 3,75 GB, Windows 98 SE/ 2000/ XP
CẤU HÌNH ĐỀ NGHỊ	PIV 2 GHz hoặc tương đương, 512MB RAM, 128MB Geforce FX 5600 trở lên

PSYCHONAUTS

TEEN T CONTENT RATED BY ESRB

CÂU CHUYỆN VỀ CÁC ĐIỆP VIÊN NHÍ TAI BA

Câu chuyện mang đầy màu sắc huyền bí và giả tưởng trong Psychonauts xoay quanh cậu bé Razputin (thường được bạn bè yêu mến gọi là Raz). Raz xuất thân từ một gia đình có truyền thống diễn xiếc, nhưng do phát hiện được tư chất của một người có năng lực siêu nhiên, nên cậu đã lén gia đình tham gia vào một trại hè dã ngoại dành cho thiếu nhi. Với vỏ bọc bề ngoài là trại hè giải trí, nhưng thực chất nơi đây là một trại tập huấn dành cho các cô nhóc, cậu nhóc có tư chất siêu năng lực. Tại đây lũ nhóc được huấn luyện sử dụng thành thục các khả năng siêu nhiên mà mình có được để đạt được danh hiệu điệp viên tâm linh (psychic secret agent) thực thụ - trong game gọi là các Psychonauts. Dẫn dắt đợt tập huấn là các chuyên viên tâm linh giàu kinh nghiệm. Mong ước của cậu bé Raz cũng chỉ có vậy: tham gia tập luyện và được chứng nhận là một nhân viên Psychonaut chính thức. Tuy nhiên, do trốn đi mà không có được sự đồng ý của gia đình, nên Raz chỉ có một khoảng thời gian ngắn tại trại hè để có thể "lĩnh hội" hết tất cả "tuyệt chiêu" tâm linh trước khi bố mẹ đến đón về.

Thế nhưng, mọi chuyện diễn ra tại trại huấn luyện này lại trái ngược với những gì mà Raz tưởng tượng ban đầu. Trong một lần luyện tập một chiêu thức tâm linh mới, Raz tình cờ phát hiện ra các bạn bè trong trại lần lượt bị bắt cóc đi, và đến khi trả về, đầu của họ đều trở nên... trống rỗng (đúng nghĩa đen): do đã bị ai đó đánh cắp mất bộ não! Các đứa trẻ ấy giờ đây cứ như những cái xác không hồn, đi lại vật vờ, trong khi miệng thì lảm nhảm "TV... TV..." một cách vô nghĩa. Để tìm cách cứu bạn bè khỏi thảm họa này, cũng như làm rõ kẻ chủ mưu đằng sau, Raz (cũng chính là bạn) - được "vũ trang" bằng các năng lực tâm linh đầy uy lực và hữu ích - đã quyết định dấn thân vào con đường phiêu lưu đầy mạo hiểm chông gai.

LỐI CHƠI: MANG ĐẬM CHẤT "PLATFORM"

Vì đây là một game hành động-phiêu lưu mang đậm nét "platform", nên tất cả những việc bạn cần làm chỉ là chạy, nhảy, đối đầu với các đối thủ, cũng như "ăn" vô số các đồ vật trên đường đi. Các đồ vật này khá đa dạng, từ các mảnh Arrowhead (tiền) để bạn mua đồ cho đến các hình vẽ phấn Figment dùng để sưu tầm, hoặc tìm mấy miếng thẻ (tag) gắn vào các túi xách cho chúng "có đôi có cặp" v.v... Nói chung, đồ vật thu thập trong quá trình chơi game khá nhiều và rất phong phú về chủng loại.

Tuy các năng lực tâm linh của Raz rất đa dạng và đầy quyền uy, nhưng khi chơi, bạn chỉ có thể mang theo tối đa ba năng lực cùng lúc (thông qua các phím chuột phải, Q và E). Do đó, bạn nên cân nhắc kỹ khi nào thì sử dụng năng lực nào cho hợp lý, nhất là khi đối đầu với các đối thủ "khó xơi" (trùm chẳng hạn). Nói về các con trùm, trong suốt quá trình chơi, bạn sẽ đụng độ với chúng khá thường xuyên.

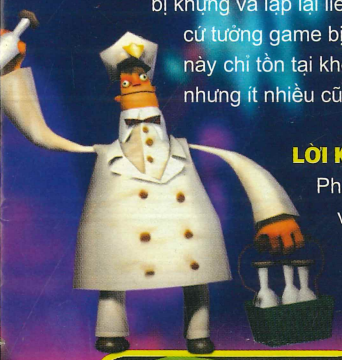
Tuy mật độ cao, nhưng các trận đấu này được thiết kế đa dạng và hấp dẫn. Mỗi "em" trùm đều có những điểm mạnh - yếu riêng, và bạn phải tìm ra những đặc điểm này nếu muốn vượt qua chúng. Theo nhìn nhận riêng, các trận đấu trùm không hề dễ dàng chút nào nhưng cũng không quá khó đến mức đánh đố người chơi. Điều đòi hỏi cơ bản để vượt qua các trận đấu này là sự chú ý quan sát, cũng như khả năng điều khiển nhân vật khéo léo (nếu bạn có sẵn một gamepad thì việc điều khiển sẽ dễ dàng hơn rất nhiều so với sử dụng bàn phím và chuột).

CẶP ĐÔI ĂN Ý

Về phần hình ảnh, có thể nói nhà sản xuất đã vận dụng thành công óc sáng tạo và trí tưởng tượng phong phú của mình để tạo nên một trò chơi mang tính sáng tạo nghệ thuật cao: những tông màu hết sức sặc sỡ và vui tươi (đặc trưng của game "platform") được áp dụng cho cảnh nền, các nhân vật cho đến cả... màn hình "Loading". Các nhân vật trong trò chơi đều được dựng hình theo kiểu hoạt hình vui nhộn nên trông rất hóm hỉnh. Điều ngộ nghĩnh và kỳ quặc nhất chính là tất cả bọn họ đều có một thế giới tâm linh rất riêng, rất sinh động cùng vô số các sinh vật, sự kiện kỳ lạ tồn tại ngay trong... tâm trí của mình. Mỗi thế giới như vậy đều phản ánh lên tâm tư, tình cảm cũng như cá tính của từng nhân vật. Chẳng hạn, thế giới tâm linh của ông thầy khó tính

Coach Oleander không khác gì... một khu chiến trường trong thời Đệ Nhất Thế Chiến! Trong khi thế giới của cô giáo Milla Vodello lại cực kỳ sôi động với cả một vũ trường disco đầy màu sắc và âm thanh. Tuy vậy, do là một trò chơi dành cho mọi lứa tuổi, nên Psychonauts không sử dụng nhiều hiệu ứng đồ họa phức tạp. Vì vậy game cũng không đòi hỏi cấu hình máy tính quá cao - ngoại trừ việc không hỗ trợ dòng card MX (một xu thế gần như đã trở thành tất yếu của các game PC hiện nay).

Song hành cùng đồ họa là phần âm thanh vững vàng. Việc lồng tiếng cho các nhân vật (nhất là lũ nhóc) được thực hiện tốt, thể hiện được sự sinh động của "lũ quỷ nhỏ", và nhất là không kém phần vui tươi thông qua các lời thoại. Điểm xuyết vào đó là những đoạn nhạc nền phong phú, được biên soạn rất hợp với từng màn đa dạng xuyên suốt trò chơi. Tuy nhiên, ở phần này, game lại vấp phải một vấn đề nhỏ: thường bị mất tiếng hoặc đột nhiên âm thanh bị chậm lại trong các đoạn phim cắt cảnh (cut-scene). Riêng bản thân người viết khi đang chơi rất hay gặp lỗi ở các đoạn đối thoại, âm thanh hay bị khựng và lặp lại liên tục (thoạt nhìn cứ tưởng game bị treo). Tuy sự cố này chỉ tồn tại khoảng vài giây, nhưng ít nhiều cũng gây khó chịu.



LỜI KẾT

Phải công nhận, vẻ bề ngoài của trò chơi có thể sẽ khiến nhiều người lầm tưởng đây là một game dành cho trẻ em, nhưng tôi xin cam đoan với các bạn rằng: các puzzle (giải đố) và đặc biệt là các trận đấu trùm trong Psychonauts đủ sức khiến các game thủ thực thụ cũng phải "vò đầu bứt tai" đấy. Bạn không tin ư? Vậy thì hãy gia nhập vào thế giới của các điệp viên tâm linh Psychonauts...

SIÊU NĂNG LỰC CỦA CẬU BÉ RAZPUTIN

Đây là danh sách toàn bộ các siêu năng lực mà Raz sẽ dần dần học được trong quá trình chơi:

- Psi-Blast: Năng lực đầu tiên mà Raz học được. Cậu sẽ dùng sức mạnh tâm linh của mình để tung ra một "chưởng lực" hạ gục đối phương trước mặt. Về sau, năng lực này sẽ mạnh hơn và Raz có thể tiêu diệt nhiều đối thủ cùng lúc, chỉ với một "chưởng".

- Levitation: Raz sẽ tưởng tượng ra một trái bóng to và dùng nó để làm bàn đạp giúp cậu di chuyển nhanh hơn, hoặc đóng vai trò là một "lò xo" giúp Raz nhảy lên những chỗ cao hơn bình thường.

- Clairvoyance: Khi sử dụng năng lực này lên các sinh vật xung quanh, thậm chí kể cả các đồ vật vô tri vô giác, Raz có thể trông thấy tất cả những gì mà sinh vật đó trông thấy. Nói cách khác, lúc này tầm nhìn của bạn "tạm thời" chuyển qua tầm nhìn của vật mà Raz điều khiển.

- Telekinesis: Có lẽ sẽ có nhiều bạn quen thuộc với thuật ngữ này. Đây là khả năng dịch chuyển đồ vật từ xa. Raz sẽ tưởng tượng ra một bàn tay ảo, và dùng nó để "tóm lấy" bất kỳ vật thể nào xung quanh, kể cả đối phương.

- Pyrokinesis: Đây là năng lực điều khiển lửa. Raz sẽ vận dụng năng lực siêu hình của mình để tạo ra các luồng lửa và có thể đốt cháy các vật thể xung quanh.

- Inivisibility: Khả năng tàng hình cho phép Raz biến thành vô hình trong một khoảng thời gian hạn định.

- Confusion: Với năng lực này, Raz có khả năng khống chế đối phương bằng cách làm cho chúng bối rối và mất phương hướng. Năng lực này đặc biệt tỏ ra hiệu quả trong các trận đấu trùm.

THANH LONG
thanh.long@but-tre.com

FPT TRUYỀN THÔNG TUYỂN DỤNG

NHÂN VIÊN HỖ TRỢ GAME ONLINE (Mã số: Gm04)

Cơ hội để trở thành Game Master của những game online hàng đầu Việt Nam.

1. Công việc:
- Hỗ trợ khách hàng Game Online qua phone.
- Giao tiếp, thu thập ý kiến, phản hồi từ người chơi.

2. Yêu cầu:
- Kiến thức tốt về các game online hiện nay.
- Tiếng Anh bằng B hoặc tương đương trở lên
- Khả năng giao tiếp tốt
- Khả năng làm việc với cường độ cao

3. Ưu tiên:
- Có kinh nghiệm tốt về các game như Pristontale, LineageII, MU…
- Có kỹ năng trình bày (presentation).

4. Chế độ đãi ngộ:
- Được làm việc trong môi trường năng động và chuyên nghiệp.
- Lương theo năng lực. Cơ hội thăng tiến không ngừng.

5. Hồ sơ gồm:
- Đơn xin việc.
- Sơ yếu lý lịch có thị thực.
- Bản sao có văn bằng, chứng chỉ.
- Giấy khám sức khỏe.
- 02 ảnh 4*6 mới nhất (1 ảnh dán bên ngoài hồ sơ)

Hạn chót nộp hồ sơ: **15/07/2005**
Nộp hồ sơ tại: **CÔNG TY TRUYỀN THÔNG FPT**
68 Võ Văn Tần, P6, Quận 3, Tp.HCM
(Ghi rõ mã số dự tuyển trên bìa hồ sơ. Không liên lạc qua điện thoại. Chỉ thông báo cho những ứng viên được chọn)

CUỘC CHIẾN S

Được đầu tư khá tốn kém, nhưng khi ra mắt, Pariah chưa phải là một game hành động có chiều sâu thỏa đáng.

MATURE 17+ M CONTENT RATED BY ESRB

Trái Đất năm 2520 chỉ còn là những hoang mạc trơ trụi, khô cằn. Câu chuyện của Pariah xảy ra vào thời điểm đó. Bạn sẽ vào vai nhân vật chính Jack Mason, một tiến sĩ bị hội đồng khoa học chối bỏ, vì dám chống đối những quyết định của hội. Trong một lần hộ tống người nữ bệnh nhân mang trong mình một loại virus lạ, không may con tàu của ông bị bắn hạ và rơi xuống vùng đất hoang mạc đầy rẫy bọn tù nhân nổi loạn và những kẻ ngoài vòng pháp luật. Rắc rối với Jack Mason bắt đầu nảy sinh từ đây: nữ bệnh nhân trốn thoát, mang theo mầm bệnh nguy hiểm trong khi vây quanh là những kẻ xa lạ hung hãn...

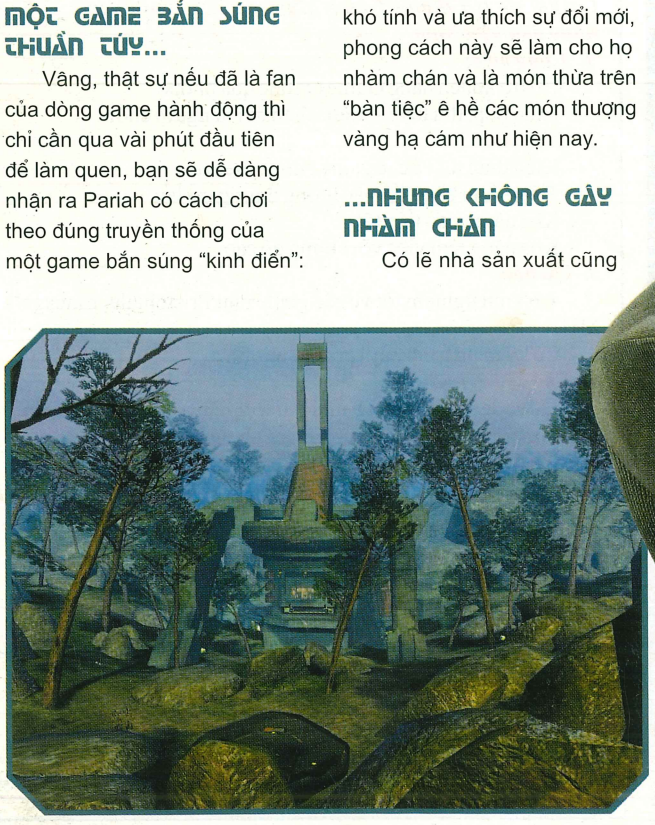
MỘT GAME BẮN SÚNG THUẦN TÚY...

Vâng, thật sự nếu đã là fan của dòng game hành động thì chỉ cần qua vài phút đầu tiên để làm quen, bạn sẽ dễ dàng nhận ra Pariah có cách chơi theo đúng truyền thống của một game bắn súng "kinh điển": bắn và chạy; không cần phải tư duy chi cho mệt. Điều này cũng không có gì lạ khi biết rằng nhà sản xuất trò chơi là hãng game Digital Extreme, một studio lẫy lừng với loạt game Unreal Tournament (đồng phát triển với Epic). Vì vậy, không khí trong Pariah lúc nào cũng đậm chất "action". Các nhiệm vụ trong game được đơn giản đến mức tối đa: chỉ cần đến được điểm quy định, tìm cách mở một cánh cửa hoặc tiêu diệt hết đối phương, v.v... Tuy nhiên, với cách chơi này ở thời điểm hiện tại, theo người viết, có thể trở thành con dao hai lưỡi: với những fan "thuần chất" của thể loại bắn súng cũng như những người mới tập chơi, đây là một trò chơi không có gì phải chê trách! Nhưng với những người khó tính và ưa thích sự đổi mới, phong cách này sẽ làm cho họ nhàm chán và là món thừa trên "bàn tiệc" ê hề các món thượng vàng hạ cám như hiện nay.

...NHƯNG KHÔNG GÂY NHÀM CHÁN

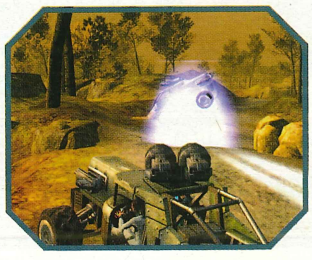
Có lẽ nhà sản xuất cũng đã cảm nhận được điều này, nên ngoài những điểm đã nêu, Pariah có những ý tưởng khá lạ. Đầu tiên là hệ thống nâng cấp vũ khí tưởng chừng như chỉ tồn tại trong các game nhập vai. Theo nhận định riêng, đây chính là điểm hấp dẫn nhất của game, và là con "ách chủ bài" để lôi kéo người chơi đi đến màn cuối cùng. Để có thể "lên đời" vũ khí, bạn cần phải có những túi nâng cấp (Weapon Energy Core - WEC) nằm khuất đâu đó trong các căn phòng, hoặc hành lang. Cái hấp dẫn ở đây (và cũng gây khó khăn không ít) là việc nâng cấp phải được suy tính kỹ, vì số lượng của các túi nâng cấp khá hạn chế, không phải lúc nào cũng có. Sau nữa, mỗi vũ khí có đến 3 mức độ, càng cao thì càng đòi hỏi nhiều WEC (tất nhiên càng mạnh hơn). Nên việc tìm kiếm và suy tính kỹ khi dùng không phải là chuyện

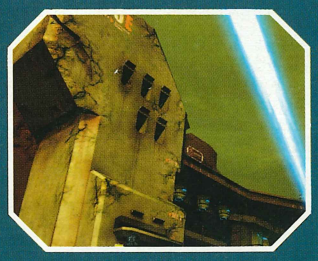
PARIAH	
PHÁT HÀNH	Groove Games
PHÁT TRIỂN	Digital Extremes
THỂ LOẠI	Hành Động
NGÀY PHÁT HÀNH	03/05/2005
ESRB	Mature
DUNG LƯỢNG	3 CD
CẤU HÌNH	PIII 1GHz+, 256MB RAM, VGA 64MB GeForce 3+, HDD 2,4GB, Windows 98SE/Me/2000/XP
CẤU HÌNH ĐỀ NGHỊ	PIII 1,5 GHz hoặc tương đương, 512MB RAM, 128MB Geforce 4 Ti4200 trở lên

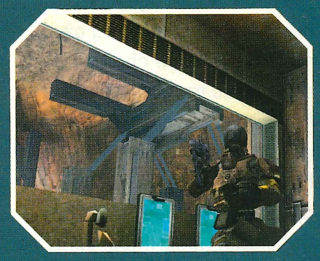


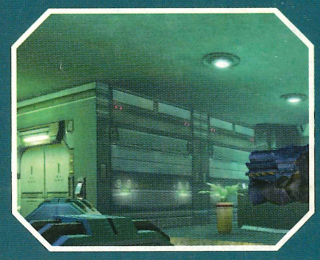
SINH TỒN

PARIAH



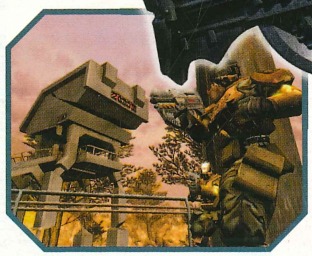






KINH NGHIỆM

- Trước khi nhặt một hộp đạn, nên nạp lại đạn trong tất cả vũ khí kể cả đồ bơm máu.
- Ưu tiên nâng cấp đồ bơm máu (healing tool) trước tiên, "cẩn tắc vô áy náy".
- Chịu khó lục soát các góc khuất, chắc chắn bạn sẽ tìm được những thứ hữu dụng như hộp đạn hoặc túi nâng cấp.
- Khi bắn khẩu tiểu liên Bulldog mà mục tiêu ở xa, bạn nên ngồi xuống.
- Khi lái chiếc Bogie, nếu thấy đối phương trước mặt đừng vội xông đến mà hãy dừng xe giữ khoảng cách, đổi bên để sử dụng đại bác trên xe "dọn đường" rồi đi tiếp để tránh bị chúng bắn nổ xe.



"gật đầu là làm ngay"! Bù lại, nếu lựa chọn đúng yêu cầu, mỗi loại súng sẽ cho bạn thấy những đặc trưng riêng và cả lợi hại của chúng. Chẳng hạn với khẩu súng tỉa, sau khi nâng hết mức, bạn sẽ dễ dàng hạ địch thủ từ xa nhờ có thêm ống ngắm hồng ngoại cùng với khả năng xuyên áo giáp... Tôi "kết" nhất là khẩu phóng lựu - grenade launcher, món vũ khí "sát thủ" trong không gian hẹp: bạn chỉ việc "câu" vào đám đông quân địch (không cần chính xác) và nhấn nút, "boom", cả đám bị hất tung lên cao và rơi lịch bịch xuống như những trái mít, rất thú vị và vui nhộn. Nói chung, việc đưa hệ thống nâng cấp vũ khí vào game đã kích thích được sự tò mò nơi người chơi, tăng tính lôi cuốn, hấp dẫn.

Trào lưu sử dụng xe cộ trong các game hành động hiện nay có vẻ như đang là mốt, và tất nhiên, một game như Pariah càng không thể bỏ qua chi tiết này. Người chơi sẽ được "cưỡi" những chiếc môtô 3 bánh (Wasp) có gắn đại liên, hoặc những chiếc xe 4 bánh ngồi được 2 người (Bogie), trang bị đại bác cỡ lớn "vi vu" qua những hoang mạc, hẻm núi...Trở ngại ban đầu mà bất cứ người chơi nào cũng gặp khi tập lái xe là cách điều khiển hướng chạy bằng... chuột, thay vì bằng các phím thông thường. Nhưng khi đã quen, bạn có thể cho xe lao vun vút và "nổ" hết cỡ, rất "đã". Bạn sẽ được kiểm chứng điều này thông qua màn chơi rất ấn tượng có tên "Hot Pursuit": cô nàng Karina (nhân vật nữ chính của trò chơi) là "tài xế", còn bạn là "pháo thủ". Phải công nhận, tài cầm lái của cô nàng Karina "khủng khiếp" đến nỗi, chắc chắn bạn sẽ không bao giờ dám bước lên xe của cô ta lần thứ hai!

ĐỘ KHÓ

Khá dễ dàng. Dù có thiết lập ở cấp độ khó nhất, Pariah cũng không thể "gây khó dễ" cho các tay chơi "cứng cựa"! Tất cả 18 nhiệm vụ của game được hoàn thành trong thời gian khá ngắn, vì chúng quá đơn giản, người chơi không phải mất thời gian mò mẫm tìm đường. Ngoại trừ một số màn "hơi mệt" chút ít như màn trên xe lửa, còn lại đều quá ngắn và chưa đạt được độ "chín". Ngay cả khi diệt trùm (chỉ có 2 con trùm trong game), người chơi chỉ cần tinh ý chút xíu là sẽ nhanh chóng cho chúng về trời.

AI của game cũng "góp phần" làm giảm nhanh thời gian hoàn tất trò chơi. Dù cũng biết núp sau chướng ngại vật, hoặc kéo cả đám đến hỗ trợ khi bị tấn công, nhưng đối thủ vẫn lộ rõ bản chất "máy" qua từng hành động: cứ chồm lên bắn rồi lại thụp xuống núp, rất đều đặn và tức cười. Bạn chỉ việc canh sẵn và chờ để "bụp"! "Ngu" nhất là những tên cầm khẩu rocket, khi trông thấy mục tiêu, chúng liền bắn ngay lập tức mà chẳng cần biết mình đang đứng ở đâu, ngay cả khi trước mặt là đồng đội hoặc chướng ngại vật, và thế là... khỏi nói, bạn cũng biết kết quả ra sao, mà còn được một trận cười no nê nữa chứ!

HÌNH ẢNH

Rất may, không kém cỏi như AI, chất lượng hình ảnh của Pariah phải nói rất ấn tượng và đẹp mắt. Điều này cũng dễ hiểu vì game sử dụng engine Unreal (có hiệu chỉnh), một trong những engine thuộc loại tốt nhất hiện nay, với ưu điểm cho hình ảnh đẹp mà không đòi hỏi cấu hình cao. Có thể bạn cho là tôi nói quá, nhưng thực sự nếu chỉ nhìn sơ qua, hình ảnh của Pariah gần như DOOM 3 và Half-Life 2, không thua kém là bao. Ngoài ra, engine này còn giúp trò chơi chạy rất ổn định. Thử nghiệm thực tế trên máy có cấu hình trung bình, game chạy rất tốt ở độ phân giải cao (1024x768) mà ít gặp phải trục trặc nào. Thậm chí nó còn có thể "bắt tay" với cả Geforce 4 MX, nhưng tất nhiên, phần lớn các vật thể trong game chỉ là những mảng trắng xoá (do card không thể đáp ứng được các hiệu ứng phức tạp). Đồng thời, với engine vật lý Havok, hình ảnh của trò chơi thú vị hơn rất nhiều. Hình ảnh đối phương bị hất tung lên vì sức ép của quả lựu đạn và rơi xuống ngổn ngang trên mặt đất với những tư thế khác

nhau, tạo ấn tượng khá mạnh. Tuy nhiên, không biết do vô tình hay cố ý đôi khi bạn bắt gặp được những tư thế hết sức kỳ quái và vui nhộn, như... chổng ngược đầu trồng cây chuối, hay có lúc lại "chìm" hẳn cả thân người xuống đất chỉ chừa lại mỗi... cái đầu! Nhất là ở phần chơi mạng, điều này xảy ra khá thường xuyên.

Âm thanh

Điểm ấn tượng về mặt âm thanh mà người chơi có thể thấy ngay ở cảnh đầu tiên, chính là kỹ thuật "nhép môi" (lyp-sync) được thực hiện tốt: lời thoại rất trùng khớp với những cử động môi của các nhân vật. Tuy nhiên, phần nhân, cái cốt lõi của một trò chơi bắn súng chính là tiếng súng và các vụ nổ, thì đáng tiếc Pariah lại chưa được đầu tư đúng mức. Theo ý kiến riêng, chúng chưa thuyết phục, không có "hồn" và thiếu hẳn "không khí". Cũng may phần nhạc nền thể hiện tốt và phù hợp với tình tiết, diễn biến của game.

Mạng

Với việc tung ra bản demo chứa phần chơi mạng trước thời điểm phát hành chính thức một tháng, xem ra nhà sản xuất khá xem trọng chế độ chơi mạng của Pariah. Thể hiện rõ ý định này là việc họ đưa vào trò chơi bộ công cụ tạo màn dễ sử dụng (thấy sao làm vậy). Người viết đã có những giây phút rất thú vị cùng các đồng nghiệp khi chia đội bắn nhau, hoặc lái xe chạy vòng vòng... hóng mát trên bản đồ do chính mình tạo ra. Nhưng đáng tiếc chỉ sau vài ngày là mọi người đều chán chê, bởi sự thiếu "chuyên nghiệp" của phần công cụ tạo bản đồ. Tại sao? Một phần do game chỉ cung cấp vỏn vẹn có vài màn dành cho phần chơi mạng, mặt khác bạn chỉ được tạo màn của mình dựa trên những màn này (chỉnh lại chứ không được quyền tạo mới hoàn toàn). Sự

"khô khan" này làm cho phần chơi mạng mất "điểm" một cách nghiêm trọng.

Lời kết

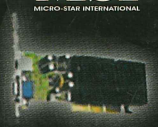
Được đầu tư khá tốn kém, nhưng khi ra mắt, Pariah chưa phải là một game hành động có chiều sâu thỏa đáng (ở những mặt cần "nhấn"). Có thể nó sẽ lôi cuốn được bạn chơi từ đầu đến cuối, nhưng khi đã xong thì sẽ... quên luôn, không để lại ấn tượng gì đặc sắc cả (ngoại trừ việc suýt xoa ngắm nhìn cảnh vật khi chơi). Vì vậy, theo góc nhìn của một fan yêu thích thể loại hành động, tôi cho rằng Pariah chỉ như một món ăn chơi cho đỡ "đói" trong khi chờ "món chính". Còn bạn, ý kiến thế nào?

HUY NAM
huy.nam@but-tre.com

DIY
Design it for you. Do it yourself
dành cho trang bị & nâng cấp phòng Games

Performance

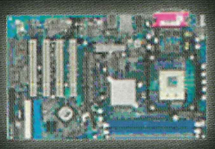
MSI
MICRO-STAR INTERNATIONAL



*GF FX5200 128*MB DDR
Chipset nVIDIA Geforce FX5200 256bit
Memory Bandwith: 10.4Gb/s
RAMDACs: 350MHz, AGP 8X
53 USD

*GF TI 4200 128*MB DDR
Chipset nVIDIA Geforce TI4200 256bit
Memory Bandwith: 10.4Gb/s
RAMDACs: 350MHz, AGP 8X
68 USD

Shuttle

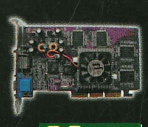


Motherboard AV49P/N
Chipset VIA VT800 up to P4 3.06GHz
Bus 800; Sound & Lan onboard
RAID 0,2; AGP 8X; **SATA**
6 PCI; 2 DDRAM; USB 2.0
35 USD

Fast Ethernet
USB2.0
8XAGP
800MHz FSB
RAID

Value

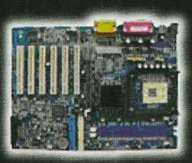
PALIT



*GF TI 64*MB DDR
Chipset: nVIDIA Geforce TI 256bit
Memory Bandwith: 6.4Gb/s
RAMDACs: 350MHz, AGP 4X
32 USD

*GF TI200 128*MB DDR
Chipset: nVIDIA Geforce TI200 256bit
Memory Bandwith: 6.4Gb/s
RAMDACs: 350MHz, AGP 4X
47 USD

Shuttle

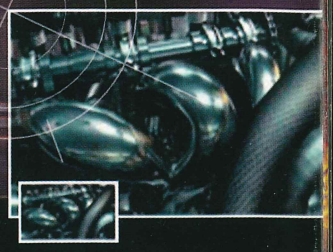


Motherboard AB52P
Chipset Intel 845D up to P4 3.06GHz;
Bus 533; Sound onboard; AGP 4X;
6 PCI; 2 DDRAM; USB 2.0
28 USD

KHUYẾN MÃI ĐẶC BIỆT

VIET QUANG TECHNOLOGY Co.,Ltd
Authorized Distributor in Viet nam * Tel: (84-8) 8258563

FORZA MOTORSPORT



Đường đua nhiệt huyết

Không một giai điệu "hip-hop", không tiếng nhạc "death-metal" gào thét đinh tai, nhức óc, không có cảnh đua xe chí mạng ngoài đường phố, không cá độ ăn tiền bất hợp pháp... đường đua của Forza Motosport (FM), vẫn luôn "nóng" với những chiếc xe đời mới nhất, với những tiếng động cơ gầm rú, với những chiếc xe lao đi với tốc độ chóng mặt. Chuyên nghiệp, hiện đại, nóng bỏng và vô cùng... hợp lệ.

FORZA MOTORSPORT	
PHÁT HÀNH	Microsoft
PHÁT TRIỂN	Microsoft Game Studios
THỂ LOẠI	Đua xe / mô phỏng
NGÀY PHÁT HÀNH	03/05/2005
ESRB	Every one
DUNG LƯỢNG	1DVD
HỆ MÁY	Xbox

Gần một thập kỷ qua, game thể loại đua xe mô phỏng cao cấp thật sự chưa tìm được đối thủ nào xứng đáng để "so găng" cùng Gran Turismo (GT) trên hệ PlayStation, một tên tuổi "vô địch" của thể loại này. Nay, "từ khi có Forza", người ta đã bắt đầu nhận ra rằng, đã có cái để đem ra so sánh với GT.

Microsoft và canh bạc Forza

Mặc dù rất nổi tiếng và thành công với loạt game mô phỏng lái máy bay Flight Simulator trên PC, nhưng trước đây, thật sự Microsoft Game Studios chưa hề để mắt đến thể loại đua xe mô phỏng cao cấp và mặc cho GT tung hoành trên thị trường game console bấy lâu. Và thật sự không dễ dàng chút nào khi muốn phát triển game để cạnh tranh với GT dày dạn kinh nghiệm và có vị trí khó thay thế trong lòng các fan của thể loại này. Nhưng sự ra đời của FM bắt đầu làm tình thế thay đổi khi hàng loạt tờ báo, website game đều đánh giá cao trò chơi này.

Về cơ bản, FM là game thể thao đua xe mang tính mô phỏng cao. Ngay cả các tiểu tiết cũng được nhà phát triển "chăm sóc" kỹ. Trong quá trình chơi, bạn sẽ kiếm được tiền để nâng cấp máy móc, "bùa" xe và thay đổi hình dáng của xe với những món đồ chơi đắt tiền, trang trí với những màu sắc, hoa văn không dụng hàng, hay thậm chí có thể "tậu" cho mình cả bộ sưu tập xe "thứ dữ" để mua/bán, đổi chác. Song song với việc kiếm tiền, kỹ năng lái xe của bạn cũng sẽ được nâng cao, tạo được nhiều mối quan hệ và tiếp cận với nhiều thử thách mới hơn.

Chuyên nghiệp ngay từ đầu

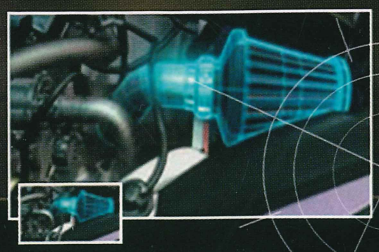
Cũng như các game đua xe khác, bạn có thể bắt đầu FM bằng chế độ chơi theo cốt truyện, chơi tự do, chơi qua mạng, v.v... Nhưng game bắt buộc bạn phải chọn "vùng" châu Âu, Bắc Mỹ hoặc châu Á. Điều này ảnh hưởng khá nhiều đến các tình tiết sau này trong game ngoài những ảnh hưởng thấy được ngay từ đầu như chủng loại xe, đồ phụ tùng và giá cả.

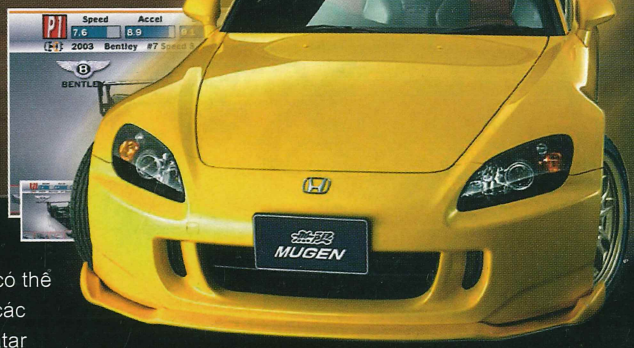
Với dàn xe hùng hậu trên 230 mẫu từ 60 nhà sản xuất, FM cũng được xem là một trong những game đua xe mô phỏng có số lượng xe "khá khá", chứ chưa phải là nhiều nhất! Chơi FM, bạn sẽ có dịp điều khiển những model xe 2005 mới nhất, xịn nhất của các hãng danh tiếng như Chrysler, Ferrari, Audi... mà có lẽ "trong mơ" bạn cũng không có cảm giác biết được nó như thế nào, hay những mẫu xe huyền thoại mà bạn phải nỗ lực để "unlock" mới có được.

Bên cạnh sự đa dạng của chủng loại xe, số lượng vòng đua cũng phong phú không kém và được thiết kế theo mô hình những đường đua, trường đua thật trên thế giới, trải dài từ Á sang Âu.

Tuy khó mà dễ, dễ mà khó

Như bạn đã biết, FM là game đua xe mô phỏng cao cấp, nên bạn có thể "quên" những "kinh nghiệm" trong Need For Speed Underground 2 (NFSU2) để bắt đầu học lại cách lên ga, "bo cua" và sử dụng thắng. Fan của NFSU2 sẽ dễ dàng nổi cáu khi điều khiển những chiếc xe trong FM vì không phải muốn chạy sao là chạy như trong NFSU2. Thậy vậy, chơi FM, bạn cần biết lúc nào nên lên ga, giảm ga, chuẩn bị bo cua và đâu là lúc để





hãm phanh, nếu bạn không muốn xe của mình đâm sầm vào tường hay "nhường đường" cho xe phía sau qua mặt.

FM là loại game "khó xơi" và có lẽ là quá khó đối với fan của dòng game đua xe hành động. Tuy nhiên, mặc định ban đầu của game đã chọn sẵn những chức năng hỗ trợ lái khá hữu ích như chống khóa phanh, bộ điều khiển cân bằng... và một chức năng được xem là sáng tạo nhất trong thể loại đua xe từ trước đến nay là "đường hướng dẫn" (suggested line). Khi bật chức năng này, sẽ có một đường màu xanh giữa tim đường, cho bạn biết lối nào cần chạy và khi nào cần tăng/giảm ga. Thật vậy, đường màu xanh này có chức năng như một "hướng dẫn viên" trong suốt quá trình đua và đặc biệt là nó có thể thay đổi màu từ xanh (tăng ga), đến vàng (nhả ga) và đỏ (nhấp phanh) để báo cho bạn biết cần phải làm gì khi vào cua. Hơn thế, khi vào cua xong, đường hướng dẫn này sẽ đổi màu ngược lại từ đỏ, đến vàng và đến xanh, và dĩ nhiên là bạn biết mình cần phải làm gì. Quả thật đây là một công cụ hướng dẫn khá hiệu quả cho người mới tập chơi game thể loại này và ngay cả những người đã có kinh nghiệm. Tắt nó đi, bạn sẽ thấy nỗi kinh hoàng khi vào cua chữ S, hay xe mình cứ bay rầm rầm vào tường mà không biết làm sao để hãm lại.

Tuy nhiên, mặt trái của những chức năng hỗ trợ này là làm giảm số tiền bạn kiếm được sau mỗi vòng đua. Thật vậy, sau khi đã quen thuộc với cách điều khiển và lên hàng "tay lái lụa", bạn có thể tắt chức năng hỗ trợ này (đầu mỗi vòng đua đều cho phép bạn lựa chọn bật/tắt) để kiếm được nhiều tiền hơn.

Đụng hàng? Chuyện khó đấy!

Nếu bạn đã từng mài mê hàng giờ để "độ" xe trong NFSU2, hay mất cả buổi để trang trí cho "cục cưng" của mình, thì trong FM, khoảng thời gian ấy có lẽ phải gấp đôi! Thật vậy, bạn sẽ phải tốn bộn tiền để nâng cấp xe, mua phụ tùng mới (chứ chưa nói đến chuyện mua xe mới để... "bùa" tiếp), vì trong FM danh sách những thành phần có thể "bùa" được khá nhiều, từ khung, sườn cho đến bộ giảm xóc, hộp số, phanh, cản trước, v.v... và có lẽ khi bạn đã thuần thục việc "độ" xe trong FM, khi gặp chiếc xe thật, bạn sẽ biết mình cần phải làm gì. Đó là chưa kể khả năng tùy biến rất cao trong việc trang trí xe của FM. Bạn có thể dán kín chiếc xe của mình với vô số hoa văn, màu sắc, hình dạng, hoặc "đề can" của các nhãn hiệu nổi tiếng. Bạn có thể phóng to, thu nhỏ, xoay, di chuyển các đề can đến bất kỳ vị trí nào trên lớp trang trí đã chọn, và muốn thêm bao nhiêu lớp thì tùy, dán kín cả xe cũng được; ngay cả "đuôi cá" còn dán đề can được nữa mà. Đảm bảo với trí tưởng tượng bay bổng, sẽ khó có chiếc xe thứ 2 nào như xe của bạn. Tuy nhiên bạn cũng nên biết rằng, ngoại trừ những món đồ nâng cấp đắt tiền mới làm tăng giá trị cho xe bạn, các hoa văn có đẹp, cũng chỉ là trang trí mà thôi.

Các yếu tố khác

Một chức năng khác cũng khá thú vị là game cho phép bạn huấn luyện "Drivatar". Thật ra đây là một "người máy", nó sẽ tự động học "phong cách" lái xe của bạn qua quá trình đua, nhất là những lúc vào cua. Một khi đã "luyện" xong Drivatar, bạn có thể cho các Drivatar này "thử sức" với chính mình trên những chiếc xe sẵn có trong gara của bạn. Tuy nhiên, bạn cũng đừng trông mong quá vào các Drivatar này, vì dù sao "người máy" vẫn không thể nào "nghề" được bằng người thật.

Đã gọi là game mô phỏng thì việc hỏng hóc trong quá trình đua là điều không thể tránh. FM có 2 kiểu hỏng hóc cho xe mà bạn có thể chọn là: Cosmetic và Simulation và được xem là game có hệ thống mô phỏng hỏng hóc "thật" nhất trong thể loại này, Đặc biệt khi bạn chọn chơi với chế độ hư hỏng "Simulation", bạn sẽ cảm nhận được rõ ràng những thay đổi khi xe bị hư hỏng trong quá trình đua. Đó có thể là tăng tốc và giảm tốc khó khăn, vào cua khó hay tay lái trục trặc, hoặc cũng có thể là hộp số bị cứng, v.v... Nếu va chạm mạnh, phụ tùng văng ra khỏi xe cũng là chuyện bình thường.

Ngoài ra FM còn có một số tính năng như làm cho xe của bạn càng giá trị hơn, "hiếm" hơn để trao đổi, mua/bán qua mạng, nhưng vì trang bài có hạn, nên không thể nêu hết ra được. Có một yếu tố mà có lẽ đọc bài nãy giờ bạn vẫn thắc mắc là về đồ họa của game. Đúng thế, thật thiếu sót lớn khi không đề cập đến phần đồ họa của game.

Nếu bạn tin tưởng vào chất lượng đồ họa các game của Microsoft Game Studios thì có lẽ không cần phải giới thiệu nhiều. Có thể nói đồ họa của game là phần bắt mắt nhất ngay từ khi nó hiện lên màn hình TV. Nếu TV của bạn chơi được FM ở độ phân giải 720p thì không có gì phải phàn nàn đối với chất lượng của một game console vì nó "đẹp như mơ". Các model xe được thiết kế rất kỹ, chất lượng và kích thước hài hòa, y như các mẫu thật ngoài đời. Kỹ thuật chiếu ánh sáng thời gian thực trong game rất tốt và ánh sáng môi trường khá hài hòa, bạn sẽ cảm nhận rõ hơn trên các vòng đua có nhiều bóng cây hay tòa cao ốc. Người lái trong xe cũng "sống động" hơn, biết dòm ngó qua lại và tay điều khiển vô-lăng thật sự, chứ không phải chỉ là "bù nhìn". Ngay cả các menu của game cũng được thiết kế hiện đại, màu sắc hài hòa và có bố cục tốt, hiển thị được khá nhiều thông tin. Hơn hẳn những game mà tôi đã từng chơi trước đây.

Trong khi phần đồ họa đã xuất sắc trong việc khẳng định đẳng cấp của game thì chất lượng âm thanh lại làm game "mất điểm" khi đánh giá, xếp hạng. Âm nhạc hay, âm thanh lớn, rõ, nhưng sự phối hợp âm thanh trong FM thật sự chưa gây được ấn tượng mạnh với người chơi. Những bài nhạc metal không lời phần nào đã làm giảm đi chất "hot" của bài hát. Nhưng thật sự FM không phải là chỗ để những bản nhạc Hip-hop hay nhạc điện tử "chen chân". Đây là nơi những tay đua đẳng cấp, nhiệt huyết thể hiện mình trên những đường đua đẳng cấp quốc tế.

Nếu bạn đã từng hâm mộ thể loại game đua xe mô phỏng, hay từng "ganh tị" nhìn đứa bạn chơi GT trên PS2, thì giờ đây với FM, sao sẽ đổi ngôi: có khi "hắn ta" sẽ xin chơi kế Xbox của bạn cũng nên.

ĐOÀN CÔNG MINH
dsw96@yahoo.com

Ngôi đền nghiệp chướng

MATURE M CONTENT RATED BY ESRB

Những cơn mưa dầm rả rích như đang "khóc" cho cuộc chiến dai dẳng diễn ra từng ngày trên lãnh thổ vùng Junkyard. Cuộc nội chiến không lối thoát này càng tệ hại hơn khi trong cuộc xung đột giữa phe Embryan và Vanguards xuất hiện vụ nổ lớn kéo theo những vệt sáng bí ẩn, lan tỏa khắp nơi và len lỏi vào bên trong cơ thể cư dân của Junkyard. Serph, thủ lĩnh quân Embryan, cũng được tận mắt chứng kiến vụ nổ khi đang cùng đồng đội tham chiến. Tỉnh dậy sau vụ nổ bí ẩn trên, Serph và đồng đội của anh phát hiện tất cả đối thủ của họ đều bị thảm sát và manh mối còn sót lại là cô gái bí ẩn nằm trong lớp kén mang tên Sera.

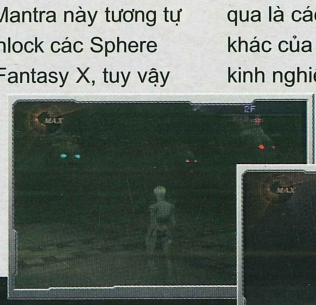
Cư dân trên lãnh thổ Junkyard nhanh chóng nhận ra ảnh hưởng của các vệt sáng lân tinh. Họ trở thành những con quỷ khát máu và sẵn sàng ăn thịt đồng loại khi cơn đói ập đến một cách không kiểm soát. Kì diệu thay, Serph và đồng đội lại có thể kiểm soát tình trạng này một cách hoàn hảo nhờ vào tiếng hát của Sera. Việc xuất hiện Sera lôi kéo sự chú ý của tổng hành dinh Karma Temple, lệnh lập tức được ban hành đến các thủ lãnh của vùng Junkyard - họ sẽ được vinh quang lên đỉnh Nivarna nếu tìm được Sera, chìa khóa duy nhất để trả lời cho những bí mật đang trùm lên vùng đất Junkyard. Cuộc truy đuổi của các phe ngày càng quy mô hơn với mục tiêu mới "Sera", Junkyard vốn dĩ không yên lành giờ đây càng hỗn loạn. Liệu Serph cùng các thành viên trong nhóm của anh có bảo vệ được Sera để giải đáp những bí ẩn sau khi đặt chân lên đỉnh Nivarna? Một ẩn số mà bạn sẽ là người trả lời.

Gameplay

Vẫn áp dụng chiến thuật theo lượt (turn-base) quen thuộc như trong nhiều game nhập vai nổi tiếng thường gặp trên console, nhưng Atlus rất khôn khéo khi thay đổi chút gia vị vào món ăn quen thuộc để tạo cảm hứng mới cho các game thủ. Digital Devil Saga nhanh chóng lược bỏ công thức Fusion nhiều loại quái vật khác nhau từng hấp dẫn các fan nhập vai năm ngoái trong Shin Megami Tensei Nocturne và thay vào đó là hệ thống các phép thuật đồ sộ, được gọi chung là Mantra. Ứng với mỗi nhân vật chính sẽ là các kĩ năng Mantra đặc biệt có uy lực hoàn toàn khác nhau giúp họ có thể hỗ trợ lẫn nhau để đối phó với vô số đối thủ trên suốt "game trình". Các Mantra này được phân phối thành các nhánh độc lập, tồn tại trong mỗi nhân vật nhưng sẽ không lập tức tăng vọt theo việc lên cấp của nhân vật. Chúng luôn nằm ở trạng thái chờ và chỉ thực sự được đánh thức khi bạn mở khóa tại các điểm save game bằng lượng tiền kiếm được trong quá trình hoàn thành trò chơi.

Điều rất dễ thấy trong Digital Devil Saga nếu bạn là game thủ chuyên trị nhập vai bên console thì việc giải mã các nhánh Mantra này tương tự công việc unlock các Sphere trong Final Fantasy X, tuy vậy chúng được đan kết đơn giản hơn. Để tránh việc sao chép hoàn toàn và tạo thêm nét riêng cho sản phẩm, Atlus đã cố gắng thay đổi hệ thống nâng cấp cho phù hợp với bối cảnh mà trò chơi đặt ra. Các Mantra sau khi được người chơi làm công đoạn giải mã vẫn chưa thể sử dụng ngay, thay vào đó chúng buộc Serph cùng các thành viên trong nhóm làm nhiệm vụ thu thập các điểm Atma từ đối thủ trong các trận đánh ngẫu nhiên. Tuy nhiên bạn đừng vội đánh giá ngay rằng các điểm Atma chẳng qua là cách gọi khác của điểm kinh nghiệm mà người chơi

SHIN MEGAMI TENSEI DIGITAL DEVIL SAGA	
PHÁT HÀNH	Atlus Co
PHÁT TRIỂN	Atlus Co
THỂ LOẠI	Nhập vai
NGÀY PHÁT HÀNH	05/04/2005
ESRB	Mature
DUNG LƯỢNG	1DVD
HỆ MÁY	PS2



kiếm được sau trận đánh trong DDS, bởi lẽ cách thức thu thập chúng cũng đòi hỏi khá nhiều công sức chứ không chỉ đơn thuần là tìm và hạ đối thủ. Cũng như mọi cư dân khác trên Junkyard, Serph và nhóm của anh ta đều có khả năng hóa quỷ và để tồn tại trước khi vén màn bí mật đằng sau thảm họa này họ phải nuôi sống cơ thể bằng chính các đối thủ mà họ có cơ hội chạm mặt.

Việc tiến hành giăng bẫy để biến các đối thủ thành lượng Atma point cần thiết nhằm trau dồi kĩ năng Mantra cũng đặt ra khá nhiều vấn đề cho người chơi. Họ phải biết chọn thời điểm chính xác, khi đối thủ đang suy yếu hoặc hoảng sợ mất kiểm soát để thực thi các lệnh "Devour" đúng lúc. Lẽ dĩ nhiên để tăng thêm cơ hội này người chơi phải bao quát được các quy luật yếu tố đối kháng như lửa, băng, sấm sét… hay thậm chí là các bộ giáp yếu tố, các ma thuật trạng thái cao cấp nhằm đề kháng cho nhóm của mình trước những đấu thủ sừng sỏ và khó chịu trong trò chơi. Khả năng kiểm soát được trận đấu càng cao, cơ hội "devour" đối thủ đến với bạn càng nhiều, đồng nghĩa với việc bạn có thể dễ dàng học các Mantra đặc biệt một cách nhanh chóng. Đây cũng chính là điều kiện tối cần thiết nếu như bạn muốn thật thoải mái khi đối đầu với đối thủ ở những chặng sau.

Nếu các Mantra mạnh mẽ và đầy uy lực thường tiêu tốn khá nhiều tiền bạc và thời gian để rèn luyện đồng thời các thành viên trong nhóm phải hóa thân trong bộ dạng loài quỷ để thực hiện chúng, thì việc cung cấp chức năng Combo để đan kết các nhân vật ở bất kì trạng thái nào lại là một trong những nét hấp dẫn mà Digital Devil Saga cố gắng thu hút người chơi. Các đòn liên hoàn này thoạt nhìn có vẻ yếu ớt và kém hấp dẫn nhưng chúng lại giúp bạn dễ dàng sở hữu những kĩ năng tốt không kém gì các Mantra cao cấp. Bạn phải cố gắng mày mò và bỏ thời gian kết hợp khá nhiều kĩ năng Mantra khác nhau nếu muốn trải nghiệm các đòn liên hoàn này.

Đồ họa và âm thanh

Tiếp tục trung thành với nét vẽ manga duyên dáng, Kazuma Kaneko lại tiếp tục thể hiện thật xuất sắc vai trò trung tâm khi làm cầu nối truyền tải đến người chơi nội tâm đầy trắc ẩn, cũng như cá tính độc đáo của các tuyến nhân vật. Người chơi có thể cảm thấy phảng phất đâu đó ngoài đời thực một Argilla dễ vỡ, khó kìm nén cảm xúc, trái ngược với cá tính điềm tĩnh và đầy quyết đoán của chàng, hay một Cielo năng động đầy sức sống đối lập với tính cách nóng nảy, thích ganh đua của Heat… Tất cả họ đã hòa quyện và tạo dựng nên một thế giới đầy màu sắc và đập mạnh vào mắt người chơi ngay từ những cái nhìn đầu tiên.

Lời thoại súc tích khơi gợi tò mò cùng với các mô hình nhân vật được xây dựng trên nền 3D theo phong cách manga từng là ưu điểm độc đáo đã tạo dựng nên tên tuổi của Shin Megami Tensei hồi năm ngoái, càng được hoàn thiện hơn khi giờ đây chúng được tô điểm nhịp nhàng với một hệ thống âm thanh thuộc vào hàng đỉnh hiện nay. Vẫn là những âm điệu quen thuộc của dòng nhạc điện tử, nhưng được biên soạn kĩ hơn về giai điệu, từ âm vực trầm sâu lắng đến những đoạn biến tấu sôi động làm rạo rực người chơi khi đến những trường đoạn đầy gam go và thử thách. Xúc động và chứa chan cảm xúc nhất vẫn là khi Sera cất cao giọng hát trong trẻo của mình để xoa dịu những tâm hồn trĩu nặng ưu tư của người dân Embryan. Quả thực rất khó diễn tả hết những giai điệu tuyệt vời này bằng từ ngữ thông thường bởi lẽ cách duy nhất mà tôi có thể khuyên bạn là hãy cảm nhận chúng bằng cách thâm nhập vào thế giới của Digital Devil Saga.

Đôi điều sót lại

Với khoảng 20-30 giờ để hoàn tất trò chơi trong lần đầu tiên, Digital Devil Saga quả thật có thể hoàn hảo và vượt trội phiên bản Nocturne trước đó nếu như không vướng phải một vài lỗi vụn vặt đã ảnh hưởng phần nào đến bố cục nhịp nhàng mà Atlus đã dày công xây dựng. Đầu tiên phải kể đến là hệ thống bố trí các điểm unlock Mantra còn thiếu hợp lý dẫn đến tình trạng người chơi bị động, các nhân vật đã học xong một Mantra và muốn học thêm Mantra khác lại phải "lội bộ" đến một điểm save game khác để download là chuyện thường xuyên. Việc này vô tình làm tiêu hao khá nhiều thời gian của các game thủ trong việc rèn luyện kĩ năng Mantra, mắt xích quan trọng để hoàn thành trò chơi.

Bên cạnh đó việc thiết lập góc xoay camera chậm và kém linh động đã phần nào khiến người chơi khó khăn trong việc xoay trở và hoàn thành các mini game "Field Hunt", vốn đòi hỏi phải "lanh tay, lẹ mắt".

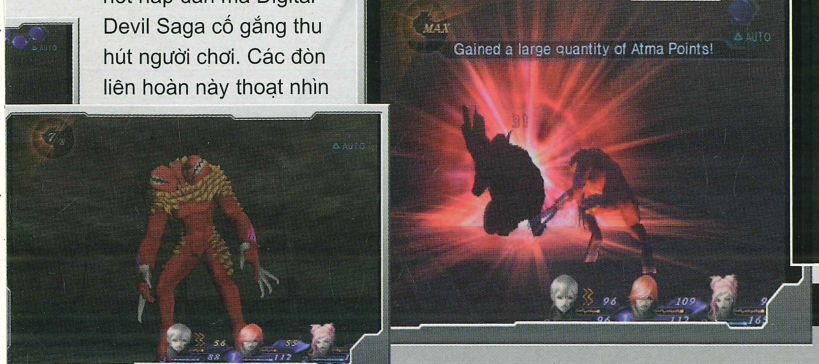
Lời kết

Digital Devil Saga đã khép lại với kết thúc mở còn chứa đựng quá nhiều uẩn khúc vẫn chưa kịp giải đáp cho người chơi, một dấu hiệu báo trước phần kế tiếp sẽ nhanh chóng được phát hành trong nay mai. Với kết cấu truyện lôi cuốn, chặt chẽ cùng nền đồ họa và âm thanh sắc sảo và được cộng hưởng chung trong hệ thống gameplay được thiết kế tốt chắc chắn, Digital Devil Saga chính là khúc dạo đầu đầy hứa hẹn mà các fan RPG cần nhanh chóng nhập cuộc nếu không muốn bỏ sót chi tiết nào trong câu truyện hấp dẫn mà Atlus đang dẫn dắt.

ĐĂNG MINH

Vài kinh nghiệm cùng chia sẻ

- Trước khi bắt tay luyện các Mantra hãy suy nghĩ thật kĩ xem nhân vật mà bạn chọn có thật sự cần đến các kĩ năng trên không. Nếu không bạn sẽ phải tốn nhiều thời gian lẫn tiền bạc chỉ để đổi lấy một đội hình kém hiệu quả.
- Đạn dược hầu như không cần dùng đến trong trò chơi, vì vậy đừng tốn tiền vô ích vào việc trang bị chúng cho các nhân vật của mình.
- Tiền bạc tương đối khó kiếm trong Digital Devil Saga, tuy nhiên bạn có thể kiếm chúng dễ dàng hơn nếu bỏ thời gian thu thập các cells và bán tại các cửa hiệu. Hãy cố gắng tìm chúng dựa vào biểu tượng màu vàng nằm ở góc trái màn hình. Tuy vậy sẽ có ngoại lệ đối với Jack Cell, những viên ngọc đắt tiền nhất trò chơi.
- Lượt đánh của nhóm bạn sẽ được tăng thêm nếu các đòn tấn công khai thác trúng điểm yếu của kẻ thù, điều này cũng có tác dụng ngược lại vì vậy hãy quan sát kĩ trước khi ra đòn nếu không muốn "gậy ông đập lưng ông".
- Ngoài việc phát huy các điểm mạnh của từng nhân vật, bạn cũng nên kết hợp việc phòng vệ cho họ bằng cách trang bị những Mantra có khả năng hấp thu các yếu tố đối nghịch với cơ thể của họ. Đây là điều tối quan trọng để bạn hoàn tất trò chơi.



TACTICAL ESPIONAGE ACTION

METAL GEAR SOLID

THE TWIN SNAKES

METAL GEAR SOLID THE TWIN SNAKES	
PHÁT HÀNH	Konami
PHÁT TRIỂN	Silicon Knights
THỂ LOẠI	Hành động
NGÀY PHÁT HÀNH	09/03/2004
ESRB	Mature
DUNG LƯỢNG	1DVD
HỆ MÁY	Nintendo GameCube

SONG XÀ ÁC ĐẤU

MATURE M CONTENT RATED BY ESRB

Năm 1998 Konami Entertainment ra mắt Metal Gear Solid cho máy PlayStation 1 và bắt đầu khơi nguồn cho cả một loạt trò chơi hành động bí mật sau đó. Siêu phẩm này với cốt truyện được cho là khó trò nào sánh bằng, thêm vào đó là đồ họa ấn tượng cũng như cách chơi đột phá đã trở thành kim chỉ nam cho một số trò chơi cùng loại. Thậm chí bạn vẫn còn có thể thấy được ảnh hưởng của trò này trong các game ra đời nhiều năm sau đó như Splinter Cell. Tiếp nối thành công, phiên bản tiếp theo trên PlayStation 2 là Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty đã có cải tiến đáng kể về đồ hoạ và cách chơi có chiều sâu hơn nhưng cốt truyện được cho là không sánh được với phần đầu. Với mục đích kết hợp tất cả những nét tinh hoa của 2 trò chơi trên, Konami (phối hợp với Nintendo và Silicon Knights) cho ra đời một bản "remake" của Metal Gear Solid lấy tên là Metal Gear Solid: The Twin Snakes (TTS). TTS kết hợp cốt truyện xuất sắc ở phần 1 với cách chơi và đồ họa cao cấp của phần 2. Đối với những ai yêu thích game loại này thì đây là một trò chơi không thể nào làm ngơ được.

Ít thay đổi về cốt truyện

Metal Gear Solid: The Twin Snakes lấy bối cảnh hiện đại, nơi mà điệp viên huyền thoại của mọi thời đại, Solid Snake, được gọi trở lại sau khi đã giải nghệ để xâm nhập vào một căn cứ hạt nhân ở Alaska. Nhiệm vụ của anh ta là giải cứu một số nhân vật quan trọng và ngăn chặn nhóm khủng bố được chỉ huy bởi một số thành viên cũ trong biệt đội FOX-HOUND mà Snake đã từng phục vụ trong quá khứ. Nhóm khủng bố này đang muốn tiến hành một vụ tấn công bằng vũ khí hạt nhân. Càng lúc Snake lại càng khám phá ra nhiều bí mật và mọi chuyện không phải đơn giản như mọi người vẫn cố che giấu. Cuối cùng Snake đụng độ với "người anh em" mà Snake chưa hề gặp mặt và khám phá được bí mật về Metal Gear REX, một cỗ máy - vũ khí chiến lược được trang bị tối hiện đại và có cả khả năng tấn công bằng đầu đạn hạt nhân, một biến thể mới của loại vũ khí Metal Gear mà Snake đã rất nhiều lần đụng độ trong các game trước của mình.

Cốt truyện sâu sắc và có nhiều tình tiết, sự kiện đầy bất ngờ, nhưng vẫn y như bản nguyên thủy mà không có thêm tình tiết nào mới. Vì vậy nếu bạn đã chơi bản game nguyên thủy, bạn sẽ biết trước được mọi diễn tiến. Do đó nếu bạn chưa hề chơi qua bản gốc và chưa biết câu chuyện thì Metal Gear Solid sẽ cuốn hút bạn bởi cốt truyện súc tích của mình, còn không thì cũng giống như bạn đang chơi lại game một lần nữa. Nhưng đối với những fan của Metal Gear Solid thì cho dù chơi bao nhiêu lần thì vẫn giữ nguyên được cảm giác thích thú như lần đầu.

Cách chơi thêm vào một số cải tiến từ Metal Gear Solid 2

Cách chơi của TTS hầu như hoàn toàn giống phiên bản trên máy PlayStation. Snake vẫn có tất cả các kỹ năng: trườn mình sát tường để có thể lẩn tránh các camera báo động, ẩn mình theo dõi lính gác và sử dụng thành thạo rất nhiều vũ khí như súng ngắn giảm thanh SOCOM, tiểu liên FAMAS, hay tên lửa điều khiển Nikita. Tất cả các món đồ vẫn nằm yên ở chỗ cũ – "cứu máu", vũ khí và đạn dược. Đa số các món vũ khí trong game vẫn giữ nguyên chỉ có thêm vào khẩu súng bắn gây mê M9 và súng bắn tỉa PSG1-T, vốn đã xuất hiện trong Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty. Những vũ khí thêm vào này không hẳn là tối thượng giúp bạn có thêm chọn lựa. Các trận

dấu với những con trùm vẫn giống như trong phiên bản đầu, điều này có ưu điểm và nhược điểm. Ưu là bạn sẽ không cảm thấy xa lạ và tận dụng được mưu mẹo mà bạn đã từng dùng để hạ chúng. Tuy nhiên nhược là nếu bạn hy vọng có thể tìm được nhiều điểm mới trong cách chơi giống như Capcom đã từng làm lại trong bản Resident Evil Remake thì sẽ hơi thất vọng vì game thiếu những nét mới.

Nói thế không có nghĩa The Twin Snakes không có cải tiến gì so với phiên bản đầu. Nhóm phát triển Silicon Knights đã thêm vào chế độ có thể ngắm bắn bằng góc nhìn thứ nhất đã từng được kiểm chứng qua sự thành công trong cách chơi ở Metal Gear Solid 2. Cách chơi có chiều sâu hơn khi bạn có thể chủ động ngắm bắn chính xác hơn, điều không thể làm được trong bản game gốc. Bạn có thể tiêu diệt lính gác hay ngắm bắn các camera theo dõi để có thể qua lại an toàn hơn. Hơn nữa chế độ ngắm bắn này có thể giúp Snake hạ gục những đối thủ ở khoảng cách xa dễ dàng hơn nhiều. Một số con trùm có thể bị tổn thương nặng hơn nếu bạn "tia" vào đầu và điều này có thể khiến một trận đấu cam go trước đây nay trở thành quá dễ dàng. Một số đặc điểm của Metal Gear Solid 2 cũng được đưa vào trong game như xác của các lính gác bị hạ hay đánh bất tỉnh sẽ không bị biến mất, do đó bạn phải giấu nó vào góc tối hay tủ chứa đồ. Hay việc bạn có thể thả mình xuống, đu dọc theo các bờ tường cũng rất hữu hiệu khi muốn vượt qua một đám lính mà không gây chú ý.

Trò chơi cũng gây ấn tượng hơn khi mức độ thông minh của kẻ địch được "bồi dưỡng" đáng kể; lính gác đã linh hoạt hơn rất nhiều. Nếu bạn bất cẩn để bị phát hiện thì các tên lính sẽ chia nhau tìm kiếm, đuổi bắt và tiêu diệt bạn. Lính gác sẽ lục soát rất kỹ các tủ chứa đồ, thùng giấy, trong các phòng kế cận và có thể gọi thêm tăng viện từ nơi khác đến. Do đó bạn nên tuân thủ tiêu chí của trò chơi là hành động âm thầm lặng lẽ, càng tránh dụng độ bao nhiêu càng tốt bấy nhiêu.

Đồ họa tuyệt vời

Nếu đã là một fan trung thành của Metal Gear Solid, bạn sẽ ngạc nhiên vì những khác biệt giữa bản làm lại này và bản nguyên thủy của nó. Nhìn chung đồ hoạ trong game có chất lượng tương đương với Metal Gear Solid 2, với các cảnh nền và nhân vật được thiết kế rất chi tiết. Gương mặt của Snake có góc cạnh và có hồn hơn. Các hiệu ứng thời tiết như cảnh tuyết rơi và phủ xuống người nhân vật chính xác như thể trong thế giới thật... Ngay cả các hiệu ứng về ánh lửa hay bụi và gió đều rất tuyệt.

Trò chơi chạy ở tốc độ 60 khung hình/giây, tuy nhiên ở một số khu vực rộng lớn và có nhiều chi tiết thì tốc độ này sẽ giảm xuống. Đó không phải là vấn đề lớn mặc dù chúng ta có thể nhận thấy rằng Konami đã làm bản Metal Gear Solid 2 trên PS2 chạy ổn định hơn. Các đoạn chuyển cảnh được làm rất công phu, sống động và có thể chiếm hàng giờ; nếu bạn đang chơi "rút" thì nên cho qua nhanh những đoạn này. Một khi chơi xong, bạn có thể xem lại chúng ở lựa chọn "theatre mode". Tuy nhiên khi chơi trong game thì cử động của Snake không được mềm mại như các đoạn chuyển cảnh nhưng nhìn chung vẫn ở cấp độ rất tốt. The Twin Snakes xứng đáng là một trong những game có đồ hoạ đẹp nhất trên GameCube.

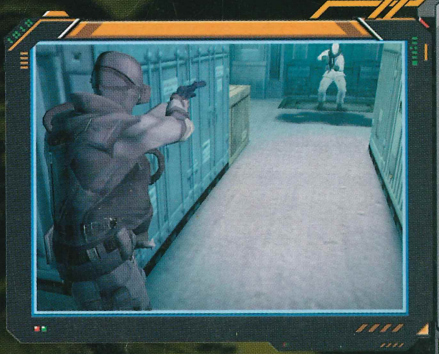
Âm thanh - những điểm được và không được

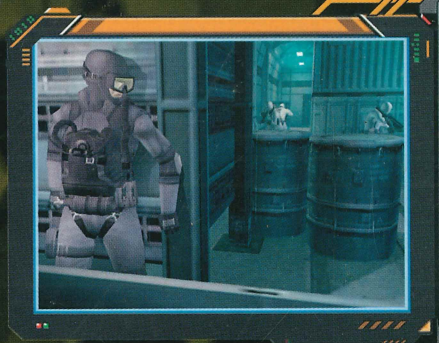
Trò chơi sử dụng công nghệ Dolby Pro Logic II cho máy GameCube để phát huy tối đa hiệu ứng âm thanh nhằm tạo cảm giác thích thú nhất cho người chơi. Trong quá khứ Metal Gear Solid là một trong những game đầu tiên hỗ trợ chế độ lồng tiếng cho nhân vật. Konami quyết định lồng tiếng cho The Twin Snakes bằng đội ngũ lồng tiếng cũ. Phần lồng tiếng của Snake và Colonel vẫn đầy cảm xúc, tuy nhiên Mei Ling và Nastasha đã mất đi cách phát âm mang đậm chất địa phương từng làm nên nét đặc trưng của họ và phần của Naomi Hunter mất đi nhiều tình cảm so với bản nguyên thủy. Nhưng nhìn tổng thể, phần lồng tiếng không tệ tí nào khi nó vẫn còn hơn rất nhiều game khác.

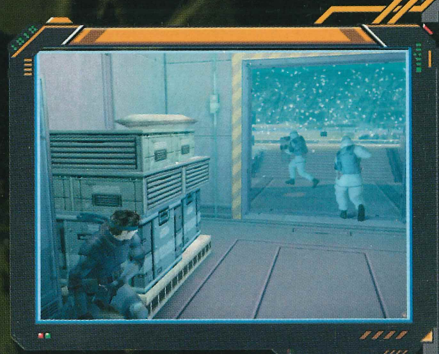
Bên cạnh đó, những phần âm thanh khác cũng đạt chất lượng rất cao đúng như những gì bạn mong chờ từ một game Metal Gear. Âm thanh rất tuyệt từ tiếng bíp trên máy liên lạc của Snake cho đến tiếng súng, tiếng nổ... Nhạc game gần gũi với bản nguyên thủy, hoà hợp với bối cảnh và không khí trong trò chơi. Quả thật nếu bạn đã từng bị cuốn hút vào phiên bản nguyên thủy thì cũng sẽ bị cuốn hút như thế trong bản The Twin Snakes.

The Twin Snakes đã làm rạng rỡ thêm vầng hào quang được tạo ra từ bản game nguyên thủy với sự kết hợp giữa đồ hoạ đẹp hơn, cách chơi có nhiều cải tiết và cốt truyện sâu sắc hơn. Nếu chưa hề biết qua Metal Gear Solid, thì đây là một cơ hội để bạn thưởng thức một trong những game tuyệt vời nhất. Còn nếu đã từng chơi qua Metal Gear Solid thì đây là một cơ hội để bạn thưởng thức lại nhưng ở một tầm cao hơn. Bên cạnh đó, trò chơi còn là một bài học lớn về lòng nhân ái, hình ảnh ở cuối trò chơi khi virus Fox-Die không tấn công Snake và câu nói cuối cùng của nhân vật Naomi Hunter dành cho Snake như muốn gửi tới mọi người một thông điệp là hãy biết tha thứ những lỗi lầm trong quá khứ để còn tiếp tục tiến bước trong tương lai.

XUÂN QUANG







Đệ nhất cao thủ

King of Fighters (KOF) là một trong những sêri game võ thuật đối kháng dài hơi nhất của các hệ máy chơi game. Từ KOF 95, KOF 97, KOF 99, KOF 2002, KOF 2003, mỗi phiên bản nhà sản xuất SNK đều làm KOF trở nên đặc sắc, sống động, mạnh mẽ và lôi cuốn hơn. Nhân dịp kỷ niệm 10 năm phát triển, ngày 12/1/2005, SNK đã chính thức phát hành KOF phiên bản dành riêng cho điện thoại N-Gage: King of Fighters Extreme (KOF Ex). Là "em út" và được thừa kế rất nhiều ưu điểm của bậc "đàn anh", đặc biệt là từ King of Fighters Ex2: Howling Blood, "người anh" trên hệ máy chơi game GBA, KOF Ex đã trở thành game 2D võ thuật đối kháng hay nhất của máy N-Gage cho đến thời điểm này.

Cũng như phần lớn các phiên bản trước, KOF Ex có 5 "võ đài" cho bạn lựa chọn. Story mode cho phép chọn 3 người để lập thành đội và chiến đấu qua nhiều thử thách, mục đích cuối cùng là đánh bại gã trùm; Survivor mode là nơi bạn thể hiện được khả năng của mình, bạn sẽ phải chiến đấu với từng người một cho tới khi gục ngã; Practice mode, bạn có thể luyện được toàn bộ những thế võ của nhân vật mình ưa thích; Time Attack mode, bạn sẽ phải đánh bại tất cả các đối thủ với thời gian càng ít càng tốt; cuối cùng là phần hấp dẫn nhất của mọi game thể loại võ thuật đối kháng, Battle mode, nơi bạn có thể chiến đấu với những "tay chơi" khác để thể hiện trình độ thông qua kết nối Bluetooth. Trong Battle mode và Story mode, bạn chọn 3 nhân vật trong số 21 người để lập thành đội và chiến đấu với đội khác cũng với 3 nhân vật, mỗi người sẽ được thay khi họ gục ngã, và người chiến thắng sẽ là người cuối cùng đứng trên võ đài. Đối với 3 phần còn lại thì bạn chỉ có thể lựa chọn 2 nhân vật để thành lập đội mà thôi. Điều khác biệt ở KOF Ex với các game cùng thể loại là trong khi chiến đấu, bạn có thể nhờ sự giúp đỡ của đồng đội, khi đó họ sẽ xuất hiện từ góc màn hình, tấn công đối thủ để giải nguy cho bạn.

Những fan của KOF chắc chắn sẽ nhận ra các gương mặt quen thuộc như Terry Bogard, Iori Yagami, Athena Asamiya, hay Kim Kaphwan... Tất cả họ đều có những kỹ năng đặc sắc, lối di chuyển riêng biệt khi tấn công hay phòng thủ mà bạn sẽ không thể nhầm lẫn. Được thiết kế phù hợp cho máy N-Gage, việc điều khiển các nhân vật rất dễ dàng. Bạn có thể sử dụng D pad (phím di chuyển) để điều khiển nhân vật của mình lao tới trước, tấn công và nhảy lùi lại với tốc độ khiến đối thủ của bạn phải "chóng mặt". Tuy chỉ có các nút đấm và đá ở tầm thấp hay tầm cao, nhưng nếu khéo léo kết hợp với D pad, bạn có thể biểu diễn được toàn bộ tuyệt chiêu của từng nhân vật. Bạn có thể xem "Command list" và tập luyện trong Practice mode để đạt được những tuyệt chiêu và kỹ năng thực hiện Combo (ra đòn liên hoàn), khi đã thành thục thì cũng là lúc bạn nên kiếm đối thủ thực sự để "so găng" thông qua Bluetooth.

Đồ họa luôn là một phần quan trọng đối với tất cả các thể loại game, với KOF Ex, đồ họa được thể hiện rất tốt, toàn bộ các nhân vật được thiết kế chi tiết đến từng động tác, bước đi và đặc biệt là những "tuyệt chiêu", phải nói là tuyệt đẹp. Tuy chỉ là game 2D nhưng các chi tiết được thể hiện rất tốt, những sân đấu được thiết kế phù hợp và sắc nét. Âm thanh trong game cũng khá xuất sắc, nhạc nền hào hứng, sôi nổi, tiếng nói của các nhân vật khá rõ, đặc biệt là âm thanh khi giao đấu rất sống động.

Nhược điểm duy nhất của game cho đến thời điểm này là game chỉ hoạt động với 16 khung hình/1 giây, tuy nhiên điều đó không phải là vấn đề quan trọng. Bạn vẫn cảm thấy võ sỹ di chuyển rất nhanh, mượt và chính xác, không bị giật hình hay chậm hình ngay cả khi chơi qua Bluetooth.

Có thể trong tương lai không xa sẽ có game mới hấp dẫn hơn KOF, tuy nhiên vào thời điểm này với tôi King of Fighters Extreme thực sự là "King" của thể loại game hành động võ thuật trên máy N-Gage. Nếu bạn sở hữu một máy N-Gage và bị cuốn hút bởi sêri game KOF, hay bạn đã từng thích thể loại võ thuật đối kháng và muốn có game thể loại đó cho điện thoại của mình, thì King of Fighters Extreme sẽ là lựa chọn nóng bỏng. Nào ta cùng lên đài nhé!

ANH TUẤN

MỘT VÀI "BÍ MẬT" TRONG GAME:

- Màn Airport: Khi bạn chiến thắng phần Story mode với 3 nhân vật bất kỳ.
- Màn Tokyo/Japan: Đứng thứ nhất trong bảng xếp hạng Surviver với việc đánh bại ít nhất 25 đối thủ
- Màn Underground: Đứng thứ nhất trong bảng xếp hạng Time Attack kèm theo việc đánh bại đối thủ với tổng thời gian dưới 5 phút
- Master mode: Đi hết phần Story mode với lựa chọn Ultra Hard, khi đó phần hiển thị máu của nhân vật sẽ chuyển sang màu xanh.
- Để có thêm nhân vật Shinobu bạn phải hoàn thành Master mode với cả 21 nhân vật hiện có. Khi đã có Shinobu, hoàn thành Master mode bạn sẽ có nhân vật Master Shinobu.

THE KING OF FIGHTERS

PHÁT TRIỂN	Hudson
PHÁT HÀNH	Nokia
THỂ LOẠI	Võ thuật, đối kháng
ESRB	Teen
SỐ NGƯỜI CHƠI	1 - 2 với Bluetooth
LOẠI MÁY	Nokia – N-gage

Có mặt đầu tiên tại Việt Nam

Máy Tính Để Bàn Mạnh Nhất

http://www.fastest.com.vn

Dual Core

được tăng cường sức mạnh với bộ vi xử lý Intel PentiumD

- Bộ vi xử lý Intel PentiumD 840 Extreme: công nghệ hai nhân, 2Mb Cache L2 hỗ trợ xem phim, nghe nhạc, chơi games .... đông thời
- Mainboard Intel D955XBK, chipset Intel 955X mang đến hiệu suất, sự ổn định tối đa cho hệ thống: công nghệ 64bit, hỗ trợ đa nhân, đa VGA, DDR2 667,SATAII
- Hệ thống làm mát CoolerMaster Aquamini với két nước và chất lỏng đặc biệt giúp bộ vi xử lý Intel hai nhân hoạt động với sức mạnh tối đa
- Bộ nhớ nhanh nhất thế giới Corsair DDR2 5400UL có timing 3-2-2-8 1T cực thấp, đem đến sức mạnh tối đa cho hệ thống Intel i955X
- Card màn hình Leadtek 6800Ultra 512Mb bộ nhớ DDR3 , công nghệ xử lý song song hỗ trợ đa VGA (SLI ready), vượt qua mọi giới hạn về hình ảnh
- Hệ thống chassis WaveMaster với 100% nhôm hợp kim và thiết kế airflow tốt giữ hệ thống luôn mát nhưng vẫn cực kì êm ái
- Bộ nguồn CoolerMaster công suất thực 550 watt chuẩn Intel mới nhất ATX 12V V2.01 và chuẩn SSI EPS12V V2.1 cho server, cực mát và êm ái đáp ứng mọi yêu cầu cao nhất của những hệ thống Hi-end

DX840

Công ty Anh Đức tự hào luôn mang đến những sản phẩm *chất lượng tốt nhất*, những công nghệ *mới nhất thế giới* đảm bảo chiếc máy tính của bạn luôn *nhanh nhất và mạnh nhất*

Hãy đến thăm chúng tôi tại : http://www.fastest.com.vn

COOLER MASTER

CORSAIR™

Aquamini

Real Power 550

Hyper 6+

Corsair Twin2X 5400UL

intel inside

pentium D

Công ty cổ phần Anh Đức 17 Trần Hưng Đạo, Hoàn Kiếm, Hà Nội, ĐT: (04) 8260076 - Fax: (04)9330451

VCC (45 Lương Ngọc Quyến, HN - 9261841) Anh Ngọc (56 Trần Nhân Tông, HN - 9431592)
Quang Minh (228 Lê Thanh Nghị, HN - 6280777) Trường Thịnh (200 Cống Quỳnh, TPHCM - 8365418)

CLOSE COMBAT

FIRST TO FIGHT

Biệt đội tiên phong

Trong thời gian gần đây, thị trường game PC chứng kiến hàng loạt cuộc "đổ bộ" của các game hành động - chiến thuật nhóm như "Star Wars Republic Commando", "Brothers in Arms" (BIA), "SWAT 4" và gần đây nhất là "Close Combat: First To Fight" (CCFF). Tuy khác nhau về bối cảnh cũng như cốt truyện, nhưng tựu trung các game này có hai điểm giống nhau: thuộc thể loại hành động góc nhìn thứ nhất (FPS) và chỉ huy một nhóm lính (hoặc cảnh sát) đương đầu với đối phương.

Nếu đã từng chơi qua "Full Spectrum Warrior" ắt hẳn bạn sẽ thấy cảm giác rất quen thuộc ngay những phút đầu tiên làm quen với CCFF. Cả hai game đều tập trung mô tả các hoạt động quân sự của lực lượng lính thủy đánh bộ quân đội Mỹ (US Marine Corps). Cả hai hãng game đều ra sức hô hào, quảng cáo cho sản phẩm của mình là có nguồn gốc từ những chương trình tập huấn quân sự ảo mà họ phát triển dành riêng cho quân đội.

Cách chơi và điều khiển nhóm trong CCFF nói chung khá đơn giản. Theo nhận xét riêng, game "pha trộn" giữa phong cách của BIA và SWAT 4. Trò chơi giống BIA ở những cảnh ngoài trời, bạn có thể ra lệnh cho nhóm quân của mình di chuyển đến những vị trí chỉ định, bắn yểm trợ hay "phủ đầu" (suppressing)... Nhưng cách thức hành động lại mang nhiều "âm hưởng" của lực lượng đặc nhiệm SWAT khi các trận đánh diễn ra trong các tòa nhà: bạn có thể phá cửa, ném lựu đạn cay để nhanh chóng làm tê liệt vào bắt trói đối phương...

Bên cạnh các vũ khí mang theo như súng M16, lựu đạn..., bạn còn có thể yêu cầu chi viện từ phía các đội bắn tỉa, súng cối cho đến hỏa lực mạnh từ chiếc trực thăng Cobra vần vũ phía trên, tuy số lần yêu cầu rất hạn chế nhưng cũng đủ giúp bạn vượt qua những lúc hiểm nghèo. Phần hình ảnh của game được thực hiện khá tốt, cảnh nền và các nhân vật được xây dựng chi tiết, cử động được mô phỏng giống thực tế. Có điều đáng tiếc là việc thể hiện gương mặt của các tên khủng bố chưa đa dạng, hầu như chúng có một kiểu và trông... y hệt nhau!

Nếu chỉ dừng ở đây, CCFF đã có thể được liệt vào danh sách những game đáng chơi. Tuy nhiên, càng chơi vào sâu, game càng bộc lộ rõ những nhược điểm "chết người". Đầu tiên là việc mô phỏng bắn súng quá yếu kém, tham khảo các đồng nghiệp cùng thử game này, mọi người đều có nhận xét chung: "Không có cảm giác hồi hộp, căng thẳng khi vào trận!", tuy vậy chuyện này vẫn còn có thể "châm chước". Nhược điểm làm cho game mất điểm trầm trọng chính là A.I. của trò chơi có rất nhiều điểm phải phàn nàn, từ đồng đội cho đến đối phương. Các chàng lính thủy đánh bộ luôn tỏ ra "ngoan ngoãn" một cách đáng thương, chỉ di chuyển khi nào bạn ra lệnh, khi nhận lệnh rồi thì cứ thế... xông lên phía trước để rồi xơi đạn... lãng nhách. Về mặt này đối thủ cũng không khá hơn là bao, khi phát hiện có sự tấn công, chúng không những không biết tìm chỗ núp mà thỉnh thoảng còn... đứng trơ ra làm bia. Nói chung, AI của game được thực hiện khá cẩu thả, làm trò chơi mất đi rất nhiều tính hấp dẫn. Thật đáng tiếc!

Với những khiếm khuyết như trên, tuy CCFF cùng thể loại nhưng chỉ là một game chấp nhận được và chắc chắn nó không thể nào sánh được với những game như Brothers in Arms hay SWAT 4.

NGỌC CHÂU

» THÔNG TIN VỀ GAME

Phát triển: Destineer

Phát hành: 2K Games

Thể loại: Hành động

ESRB: Teen

Cấu hình tối thiểu: PIII 1,3GHz+; RAM 256MB; VGA 32MB Geforce 2 MX trở lên; HDD 2,8GB; Windows Me/2000/XP; 3 CD.

Cấu hình đề nghị: P4 1,8GHz+; RAM 512MB; VGA 128MB Geforce 4 Ti4200 trở lên; HDD 2,8GB.

ĐIỂM TIN

■ **Sau lần hợp tác thành công vào năm 2003 với Rise of Nations,** nay Microsoft Game Studios và Big Huge Games lại tiếp tục bắt tay nhau để chuẩn bị tung ra phiên bản mới của trò chơi trên - Rise of Nations: Rise of Legends. Nội dung của phần tiếp theo sẽ xoay quanh cuộc xung đột giữa bốn nền văn minh, mà điểm đặc biệt ở đây là sự đối đầu giữa khoa học và phép thuật, một điều chưa từng có trong thể loại RTS. Được biết nhà phát triển sẽ sử dụng một engine đồ họa mới (chưa biết tên) cùng hệ thống vật lý tích hợp Novadex để xây dựng trò chơi. Quí 2 năm 2006 sẽ là thời điểm game ra mắt.

■ **Neverend - một trò chơi nhập vai do Mayhem Studios phát triển,** đã tìm được nhà phát hành cho mình - Dusk 2 Dawn Interactive. Đây sẽ là sản phẩm đầu tiên của chàng "tân binh" đến từ xứ sở sương mù (Anh). Về phần Mayhem, hãng này đã đầu tư cho trò chơi rộng rã hơn 3 năm và dự tính mùa thu này sẽ ra mắt (riêng bản cho XBox vẫn chưa tìm được nhà phát hành). Studio này từng được giới chơi game biết đến qua trò chơi chiến thuật theo lượt Empire of Magic được phát hành vào năm 2003 bởi Summitsoft Entertainment.

■ **Thất bại của Driver 3 không làm cho Atari chùn bước.** Mới đây hãng này công bố, Reflections Interactive – studio con của hãng, đang trong giai đoạn thực hiện phần tiếp theo cho dòng game Driver. Tuy không công bố nội dung chi tiết, nhưng Atari cũng bật mí cho hay bản game mới sẽ tập trung vào các pha rượt đuổi xe ngoạn mục - lối chơi làm cho dòng game này trở nên nổi tiếng từ những ngày đầu. Dự tính, trò chơi sẽ tung ra vào đầu năm 2006 cho PC, XBox và PS2.

■ **Trong dịp tổng kết năm tài chính vào tháng ba vừa rồi,** Ubisoft đã bật mí Brothers in Arms sẽ được thực hiện phần tiếp theo. Hãng chính thức xác nhận trò chơi sẽ có tên gọi Brothers in Arms: Earned in Blood. Trong phần tiếp theo, các nhiệm vụ vẫn là những trận đánh với quân phát xít ở Normandy, nhưng nhân vật chính sẽ là trung sĩ Joe Hartsock (thay vì Matt Baker). Đồng thời trò chơi sẽ thêm vào các màn chơi mạng, vũ khí và các phương tiện di chuyển mới. Đặc biệt là sự xuất

ĐIỂM TIN

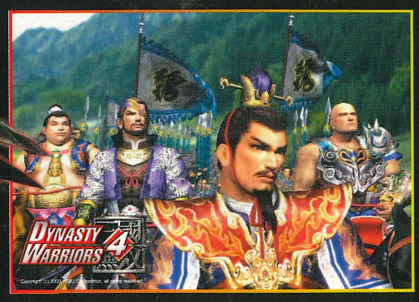
hiện của mục chơi co-op. Dự tính game sẽ tung ra vào mùa lễ Giáng Sinh năm nay cho PC, XBox và PS2.

■ **Hasbro cho biết, họ đã chi ra 65 triệu USD** để lấy lại bản quyền một số trò chơi từ tay Infogrames (công ty mẹ của Atari). Theo thỏa thuận giữa hai công ty, quyền sở hữu các trò Transformers, My Little Pony và Magic: The Gathering... sẽ lại về tay Habsro. Trong khi đó, Infogrames vẫn nắm giữ thương hiệu Dungeons & Dragons (thời hạn 10 năm) cùng quyền sở hữu 9 game khác (dành cho hệ máy không dây, trực tuyến và truyền hình tương tác) trong thời gian 7 năm.

■ **Theo nguồn tin từ trang web Grimwell,** Blizzard hiện đang gặp rắc rối lớn khi đối thủ NCSoft đã ra tay "bốc" toàn bộ nhóm phát triển đang trong giai đoạn thực hiện bản mở rộng đầu tiên của World of Warcraft, về tay mình. Cũng theo trang này, để thuận tiện cho nhóm phát triển khỏi phải di chuyển xa, NCSoft đã mở ngay một văn phòng mới tại Irvine, không xa trụ sở của đối thủ là bao. Thông tin này còn được dẫn chứng bởi việc đăng tuyển hàng loạt vị trí thiếu hụt trên trang web của Blizzard. Về phần mình, NCSoft đã không ngại xác nhận tin đồn trên, còn Blizzard vẫn im hơi lặng tiếng. Trước đây một nhóm "cựu binh" Blizzard (những người sáng lập ra mạng Battle.net lừng danh) đã lập nên ArenaNet và không lâu sau đó, studio này đã bị NCSoft "thâu tóm".

■ **75 triệu USD,** đó là số tiền mà Ubisoft chi cho việc thành lập một studio phát triển game mới, tọa lạc tại thành phố Quebec (Canada). Mục tiêu của studio này là tạo ra 200 chỗ làm trong vòng 5 năm tới. Còn hiện tại, đích nhắm của studio từ đây tới cuối năm 2005 là con số 75 nhân viên. "Đây sẽ là sự khởi đầu cuộc hành trình đầy thú vị ở Quebec của Ubisoft" - Nicolas Rioux, phó chủ tịch kiêm tổng giám đốc điều hành studio vừa thành lập, phát biểu.

■ **Với một khoản tiền được trích ra từ phần lợi nhuận 1,4 tỉ USD** thu được sau năm tài chính vừa qua, Activision chính thức mua lại Beenox sau nhiều năm cộng tác với nhau. Beenox từng được biết đến qua các game Shrek 2, Tony Hawk's Pro Skater 4 và sắp tới đây là



TEEN
CONTENT RATED BY ESRB

TAM QUỐC PHÂN TRANH

Sau nhiều năm thống lĩnh trên "đất" PlayStation 2, cuối cùng Koei đã mở rộng "lãnh thổ" của Shin Sangokumusou 3 (còn gọi là Dynasty Warriors 4) - một trò chơi bắt nguồn từ tác phẩm kinh điển "Tam Quốc diễn nghĩa" của nhà văn La Quán Trung - sang PC. Các nhân vật lịch sử và những sự kiện trong quyển sách ấy giờ đây không còn "nằm yên" trên các trang giấy nữa, chúng đã được Koei tái hiện lại dưới những hình ảnh đầy sống động và chân thật.

Bạn cần gì ở một game hành động? Đồ họa đẹp? Âm thanh hay? Cách chơi "sướng tay"... Tất cả đều có thể tìm thấy ở DW4. Hàng trăm quân lính trong mỗi màn dư sức thỏa mãn nỗi khát khao được lao vào những trận đấu lịch sử thời Tam Quốc của người chơi. Những nhân vật lịch sử như Lưu Bị, Lã Bố, Tào Tháo, Triệu Tử Long... là những người bạn nhưng cũng có thể là đối thủ số một của bạn. Điều này phụ thuộc bạn chọn phe nào: Ngô - Ngụy – Thục.

DW4 giữ nguyên cách chơi đơn giản đặc trưng của mình. Bạn lo ngại mình sẽ đơn độc trên chiến trường rộng lớn ư? Hãy yên tâm, game không nỡ để bạn "cô đơn lẻ loi" vì luôn có toán lính cận vệ sẵn sàng đợi lệnh và hàng chục tên lính đối phương đang mong muốn "hầu hạ" bạn... Chúng xuất hiện ngày một đông, tới độ choáng ngợp cả màn hình để rồi bạn không biết mình phải làm gì? Lúc này chỉ còn cách ra các đòn "combo" mới đủ sức giải tán đám đông. Khi song hành cùng DW4 tốt nhất bạn hãy gạt bỏ ý nghĩ máy chỉ là những "bao cát, bị thịt"! Nếu không cũng có lúc bạn phải nằm sõng soài trên mặt đất vì những kẻ bạn vừa khinh thường. Game còn hấp dẫn ở chỗ, sau mỗi màn sẽ nâng cấp nhân vật và tổng kết các món đồ mà người chơi kiếm được, việc sưu tầm đồ luôn là thú vui nổi bật của dòng game Tam Quốc. Theo tôi món đồ ưa thích nhất và bạn cũng nên kiếm ngay cho mình đó là một con ngựa dạo qua những cảnh khá đẹp và có nét sáng tạo riêng của game.

Tuy vậy theo nhìn nhận cá nhân thì càng chơi càng chán. DW4 mắc phải khuyết điểm thường thấy của thể loại game hành động, game thiếu kịch tính và sự biến đổi... Người chơi "bị ép buộc" chiến đấu với thế võ, tuyệt chiêu quá quen thuộc. Đồ họa và âm thanh luôn là thế mạnh muốn thuở của dòng game DW. Ấn tượng sâu đậm nhất là mẫu thiết kế các nhân vật lộ rõ cái "thần" của các mãnh tướng. Và còn gì tuyệt hơn khi chính bạn là vị tướng đó! Cưỡi ngựa "tả xung, hữu đột" trong tiếng nhạc rock kích động mang chút ảnh hưởng của giai điệu cổ Trung Hoa...

Trong một thế giới luôn đầy ắp những trận đánh ác liệt, phân chia bởi những âm mưu và thủ đoạn, trung nghĩa và bội phản. bạn sẽ là anh hùng hay gian hùng của DW4?

TRẦN HỮU ĐẠI NHẬT
dainhat@dng.vnn.vn

Phát triển: Omega Force
Phát hành: KOEI
Thể loại: Hành động
ESRB: Teen

Cấu hình tối thiểu: PIII 1GHz+; RAM 256MB; VGA 128MB Geforce Ti 4200 trở lên; HDD 3GB; Windows 2000/XP; 4 CD.
Cấu hình đề nghị: P4 2GHz+; RAM 512MB; VGA 128MB Radeon 9800 Pro trở lên.

SCAR Squadra Corse Alfa Romeo
Lướt cùng Alfa Romeo

EVERYONE E CONTENT RATED BY ESRB

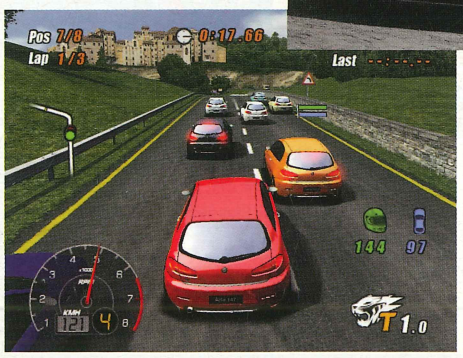
Alfa Romeo là một hãng xe hơi rất nổi tiếng của Ý và tên tuổi luôn gắn liền với các giải thưởng quốc tế hằng năm về xe cộ. Tuy nhiên, ở Việt Nam họ vẫn còn là một cái tên khá xa lạ không phải ai cũng biết. Trò chơi đua xe mô phỏng SCAR (Squadra Corse Alfa Romeo) vừa có mặt trên thị trường sẽ giúp bạn tiếp cận với những chiếc xe rất "thời thượng" mà có lẽ ở ngoài đời thật, hiếm khi bạn trông thấy qua sách báo hoặc truyền hình.

Như tên gọi, SCAR là một game làm riêng về dòng xe Alfa Romeo, ngay khi bước vào vòng đua đầu tiên, chưa cần "đụng" vào tay lái, người chơi chắc chắn sẽ bị "hớp hồn" với hình ảnh mà game mang lại. Những chiếc xe cực kỳ bóng bẩy toát lên vẻ hào nhoáng, mang lại cho bạn cảm giác kiêu hãnh khi được lái chúng. Những chiếc xe trong game "bóng" đến độ... người chơi có thể thấy được hình ảnh phản chiếu cảnh của môi trường xung quanh, hình ảnh dù không quá chi tiết nhưng cũng đủ tạo nên độ "thật" nhất định cho trò chơi, điều rất cần thiết đối với một game mô phỏng. Điểm gây ấn tượng cho người chơi về mặt hình ảnh kế tiếp là đường đua cùng với cảnh vật ở hai bên đường, dù vòng đua ở vùng đồng quê xanh tươi hay trong thành phố náo nhiệt, đường đua lúc nào cũng "láng coóng" và nhìn rất giống thật, đặc biệt là khi có ánh nắng chiếu vào; cảnh vật thì khỏi phải chê, đã có lúc tôi mải ngắm cảnh đến nỗi quên mất mình đang ngồi sau tay lái và... cho xe lao thẳng vào rào chắn lúc nào không biết.

Bản chất là game mô phỏng nên SCAR sẽ gây khá nhiều khó khăn cho những ai mới làm quen. Nếu đã ghiền những pha "làm xiếc" như vừa nhấn ga vù vù, vừa ôm cua "ngọt lịm" thì với SCAR, bạn hãy quên chuyện "hoang đường" đó đi, chỉ cần lái xe ở tốc độ khoảng 70km/h là đủ "toát mồ hôi" khi gặp một khúc cua "tay áo"! Chưa kể đến các chặng đua ở chế độ Dynasty rất khó, xe chỉ cần đụng vài lần là "banh" và xem như thua cuộc!

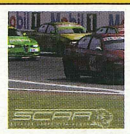
Thật đáng tiếc là phần âm thanh của trò chơi lại không hề tương xứng với hình ảnh, những bản nhạc nền mang đậm phong cách Ý không cứu vãn được nhiều cho mảng âm thanh "khá tệ" của SCAR. Đặc biệt là tiếng máy xe trong game nghe "xìu xìu" và yếu ớt. Điều này làm giảm hẳn một phần giá trị của những chiếc xe và khiến người chơi "mất hứng".

Hiển nhiên, vào thời điểm hiện nay khó có game với dung lượng 1 CD có thể thỏa mãn tất cả yêu cầu của người chơi. Trò chơi có đồ họa đẹp mắt, hỗ trợ chơi hai người trên một máy tính (chia đôi màn hình) và đặc biệt dung lượng thấp so với những trò đồ sộ ngày nay, SCAR là game thể thao rất thích hợp để giải trí cùng bạn bè vào những lúc rảnh rỗi.



THẾ LINH

» THÔNG TIN VỀ GAME



Phát triển: Milestone Studios
Phát hành: Black Bean Games
Thể loại: Thể thao/ Đua xe
ESRB: Everyone

Cấu hình tối thiểu: PIII 800MHz+; RAM 256MB; VGA 64MB Geforce 2 trở lên; HDD 600MB; Windows 98 SE/ME/2000/XP; 1 CD.
Cấu hình đề nghị: P4 1,5GHz+; RAM 512MB; VGA 128MB Geforce 4 Ti4200 trở lên.

ĐIỂM TIN

Fantastic 4 cùng Ultimate Spider-Man. Vụ mua bán này chỉ là một trong số các thương vụ mà Activision đã và đang bắt đầu thực hiện trong năm nay, nhằm đẩy mạnh hoạt động của mình. Hồi đầu năm, hãng đã mua lại Toys for Bob (Madagasca) và Vicarious Visions (Doom 3 cho XBox).

■ **Số phận của Eidos cuối cùng cũng đã được định đoạt.** Sau khi SCi nhận được sự đồng thuận từ cổ đông của hai phía, toàn bộ ban giám đốc điều hành của Eidos đồng loạt từ chức và sẽ được thay thế bằng người của SCi. Những người ra đi là các "trụ cột" của Eidos như chủ tịch John van Kuffeler, CEO Mike McGarvey, giám đốc tài chính Stuart Cruickshank, tổng giám đốc điều hành khu vực châu Âu Jonathan Kemp và giám đốc sáng tạo Ian Livingstone. Trong số những người này thì Ian Livingstone là người có khả năng được giữ lại cao nhất. Hiện tại, SCi đang chuẩn bị một số tiền lớn (ước lượng 60 triệu bảng Anh) cho việc sáp nhập và hoạt động của công ty mới.

■ **Frontier Developments cho biết,** để tập trung tất cả đội ngũ phát triển về một nơi nhằm thuận tiện cho việc điều hành, họ sẽ chuyển studio đến trụ sở lớn hơn tại Cambridge Science Park. FD hiện có 85 nhân viên, nhưng để đẩy mạnh hoạt động họ đang ráo riết tuyển dụng thêm nhân lực cho các vị trí mới. Hai dự án mà FD đang trong giai đoạn phát triển là phần mở rộng đầu tiên của Rollercoaster Tycoon 3, mang tên Soaked! và một game đa hệ máy (dành cho console) dựa theo bộ phim sắp tung ra Wallace and Gromit, với tên gọi Curse of the Were-Rabbit.

■ **JoWood Productions (Áo) cho hay,** vì gặp phải rắc rối tài chính trong quí 1 năm 2005 nên họ buộc lòng phải đóng cửa studio Massive Development (hiện đang gấp rút hoàn tất bản AquaNox dành cho PS2 và XBox) để giảm thiểu chi phí. Và theo nhà phát hành này tiết lộ, kể từ nay họ sẽ chỉ tập trung vào những game "phát hành trên thị trường toàn thế giới" với những lựa chọn ưu tiên cho "đặc tính kinh tế, kỹ thuật và cả chất lượng".

■ **Thành công với bản mod Desert Combat dành cho Battlefield 1942** đã đưa nhóm

ĐIỂM TIN

Trauma Studios lọt vào "mắt xanh" của DICE, để rồi sau đó hãng này đã mua lại nhóm trên với giá 500.000 USD (tháng 9 năm 2004). Sau thương vụ mua bán này, theo đề nghị của DICE, đội ngũ Trauma đã tăng từ 9 lên đến 20 thành viên và tất cả tập trung vào việc thực hiện một dự án mới dựa trên engine của Battlefield 2. Thế nhưng chỉ không đầy 9 tháng sau, DICE đã ra lệnh đóng cửa Trauma Studios với lời giải thích khó hiểu "các điều kiện đã thay đổi, những kế hoạch tương lai của công ty đã khác so với thời điểm mua lại Trauma". Hiện tại, những thành viên còn lại của Trauma (12 người) đã được đề nghị chuyển sang làm việc tại tổng hành dinh DICE ở Thụy Điển.

Theo Variety, các studio làm phim lớn ở Hollywood hoàn toàn "bất ngờ" khi nhận được đề nghị kịch bản phim dành cho Halo từ phía Microsoft. Tuy nhiên, ngay sau đó một số studio đã đưa ra lời từ chối thẳng thừng (New Line, DreamWorks), số còn lại cũng có "một chút" quan tâm (Fox, Warner Bros. và Paramount). Nguyên nhân? Microsoft "hét" giá quá cao: 10 triệu USD cho kịch bản, cùng 15% số tiền trích ra từ tổng doanh thu của bộ phim sau khi trình chiếu (theo một số nguồn tin khác, con số này lên tới gần 75 triệu USD). Một lý do khác là việc thực hiện bộ phim phải chịu sự giám sát chặt chẽ của Bungie Studios, nơi khai sinh ra Halo, vì hãng này "không muốn bất cứ sự thay đổi nào về kịch bản ảnh hưởng tới nội dung của hai phần Halo trước đó". Về nội dung phim, Microsoft xác nhận sẽ do Alex Garland (28 Days Later, The Beach) đảm nhận.

Bộ phim "Dead or Alive" đã bấm máy, cuối cùng dự án chuyển thể loạt trò chơi nổi tiếng "Dead or Alive" của hãng Tecmo thành phim đã được thực hiện. Bộ phim thực hiện bởi đạo diễn nổi tiếng qua loạt phim hành động "The Transporter" và "Romeo Must Die" Cory Yuen, người Hong Kong. "Dead or Alive" có ngân sách 30 triệu USD từ hãng Constantin Film nổi tiếng của Đức. Devon Aoki vào vai Kasumi, Jaime Pressly vai Tina, Kane Kosugi vai Ryu Hayabusa, Natassia Malthe vai Ayane...

BÚT TRẺ
but-tre@but-tre.com

cuộc phiêu lưu ngộ nghĩnh

Nếu đã từng xem qua bộ phim hoạt hình vui nhộn MADAGASCAR, thì trong những ngày hè này, tại sao bạn lại không thử qua trò chơi cùng tên vừa được phát hành? Tin tôi đi, MADAGASCAR chắc chắn sẽ giúp bạn quên hết những mệt nhọc sau các kỳ thi cử vất vả và đầy căng thẳng. Dù là người lớn hay chưa lớn, bạn sẽ dễ dàng bị cuốn hút...

Bám khá sát với nội dung của bộ phim hoạt hình cùng tên, game đưa bạn đến với cuộc phiêu lưu của bốn "nhân vật chính" là chú sư tử Alex, "nàng" hà mã béo Gloria, ngựa vằn Marty và hươu cao cổ Melman. Bạn sẽ vượt qua những thử thách vui nhộn từ nội dung cho đến cách thức giải quyết mà trò chơi đưa ra, chẳng hạn điều khiển nàng hà mã Gloria chạy đua với... lũ chim đà điểu (mới nghe đã thấy nực cười!). Bạn có bao giờ thấy con hà mã nào ăn ớt chưa? Mỗi lần ăn ớt là Gloria sẽ tăng thêm sức mạnh, chạy nhanh gấp bội và dễ dàng hất tung mọi vật cản trên đường, bất kể là chim chóc hay xe cộ. Ở tình huống khác chú hươu cao cổ Melman có "tuyệt chiêu" xoay 4 chân của mình để làm thành cánh quạt giống như máy bay trực thăng vậy! Rất thú vị đúng không? Tất cả tình huống trong game đều được thực hiện với sự hài hước hóm hỉnh rất có duyên mà không phải ai cũng nghĩ ra được. Tôi tin rằng bạn sẽ không gặp phải trường hợp mới chơi 2 hoặc 3 màn là chán như một số game khác vì các nhiệm vụ trong game rất cuốn hút. Mỗi màn chơi là một nhiệm vụ mới mẻ, đủ sức khiến bạn quên đi thời gian thực tại. Đó là chưa kể đến các mini game rất "chất lượng" như chơi golf, trượt phao hay "nhảy đầm" cùng lũ chồn hôi... Người chơi có thể "mở" chúng trong quá trình chơi bằng cách thu thập những đồng tiền trên đường đi. Quả thật, chỉ với dung lượng nhỏ bé (1 CD) nhưng nội dung phong phú của game thật sự làm cho ta ngạc nhiên.

Hình ảnh của MADAGASCAR không chê vào đâu được: màu sắc tươi tắn đầy sức sống đúng "chất" hoạt họa. Cách biểu đạt tâm trạng và hành động của các nhân vật trong trò chơi rất tuyệt, tôi dám chắc bạn sẽ không nhịn được cười khi nhìn dáng chạy đua của "nàng" hà mã Gloria, hoặc bộ mặt cực kỳ "thộn" của bọn "điệp viên" chim cánh cụt! Thêm nữa, nhạc nền và phần lồng tiếng hết sức chuyên nghiệp và biểu cảm, ghi thêm điểm thành công cho game.

"Một nụ cười bằng mười thang thuốc bổ", đừng bao giờ do dự khi tìm thấy niềm vui, nhất là khi "niềm vui" đó chỉ đòi hỏi một cấu hình rất thấp. Thật sự, trò chơi rất xứng đáng với bất cứ lời khen tặng nào dành cho nó. Bạn hãy tạm gác những pha đấu súng căng thẳng đến nghẹt thở, những lúc tìm đường... bở hơi tai, đây là lúc để ta trở lại chính mình trong thế giới đầy màu sắc của "tuổi thần tiên" ngày nào.

QUỐC HUY

» THÔNG TIN VỀ GAME

Phát triển: Beenox
Phát hành: Activision
Thể loại: Hành động
ESRB: Everyone

Cấu hình tối thiểu: PIII 800MHz+; RAM 256MB; VGA 32MB Geforce 2 trở lên; HDD 800MB; Windows 98 SE/ME/2000/XP; 1 CD.
Cấu hình đề nghị: P4 1,2GHz+; RAM 512MB; VGA 64MB Geforce 4 trở lên.

XBOX PS2

Phát triển: Eurocom Entertainment | **Phát hành:** Electronic Arts | **Thể loại:** Hành động | **ESRB:** Teen | **Ngày phát hành:** 14/06/2005

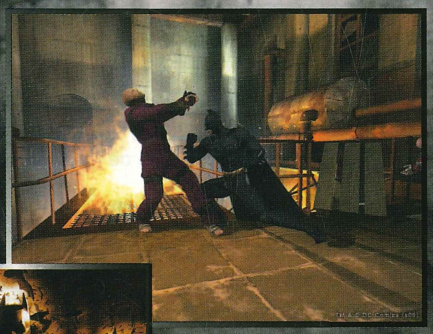
BATMAN BEGINS

KHỞI ĐẦU MỘT HUYỀN THOẠI

TEEN T CONTENT RATED BY ESRB

Dựa theo bộ phim cùng tên đang được công chiếu trên thế giới, game Batman Begins có cốt truyện và các diễn tiến "y chang" phim. Bạn sẽ nhập vai nhân vật Batman (Bruce Wayne) huyền thoại của thành phố Gotham trên đường truy tìm sự thật về vụ sát hại cha mẹ của mình.

Batman Begins có cách chơi khá đơn giản với góc nhìn thứ 3. Mặc dù là thể loại hành động, nhưng bị ảnh hưởng nhiều của thể loại "stealth action" (như MGS hay Splinter Cell). Bạn phải cố gắng hạ đối thủ bằng những đòn "nốc-ao", chứ không phải cứ đánh đấm "tá lả" là được. Môi trường là một trong những yếu tố chính khi tấn công đối phương, lúc đó mới là thời điểm thích hợp để hành động đồng thời làm tăng điểm Reputation cho bạn (điểm càng cao, đối phương càng hoảng sợ và dễ dàng vô hiệu hóa chúng hơn).



Hệ thống chiến đấu trong game khá đơn giản, mặc dù Batman rất linh hoạt. Anh ta có thể leo, trèo, nhảy, du, bám v.v..., nhưng khi chiến đấu lại chỉ có thể thi triển những động tác đấm, đá cơ bản, hoặc kết hợp những động tác này với nhau. Đến thời điểm thích hợp, bạn mới có thể ra đòn đặc biệt bằng cách nhấn thêm một nút khác, Batman sẽ tự động thi triển một "tuyệt chiêu" bất kỳ để... tăng thêm tính sinh động của trận đánh.

Không có cảnh đấu súng nảy lửa, hay chiến đấu bằng những món "đồ chơi" cực kỳ tối tân của Batman bạn vẫn thường thấy trong các phim khoa học viễn tưởng khác, mà chỉ có những màn đấu võ tay không giữa Batman và những phần tử xấu trong game. Chất bạo lực trong game cũng được tinh giảm tối đa, chẳng có chút máu nào và thật sự là chẳng có ai bị chết trong game ngoại trừ... Batman (nếu chiến đấu trực diện với các đối thủ có súng thì Batman cầm chắc 100%... "lên thiên đường"!).

Nếu xem các đoạn trailer của phim Batman Begins, bạn sẽ thấy chiếc "xe dơi" (The Batmobile) vô cùng lợi hại và xuất hiện nhiều lần, thì trong game, vai trò của chiếc xe dơi khá mờ nhạt khi chỉ xuất hiện trong 2 vòng chơi vừa nhỏ, vừa ngắn, bạn chỉ có thể chạy thẳng theo một lộ trình định sẵn và cứ thế mà... chạy. Hơi bị buồn!

Tương tự, các vòng chơi trong game hầu như chỉ cho phép người chơi đi theo đúng một lộ trình định sẵn và các tương tác với môi trường xung quanh cũng rất giới hạn. Bạn chỉ có thể tương tác được với những gì game định sẵn như: cửa, công tắc và một số đồ vật có thể phá hủy được mà thôi, còn những thứ khác đều... "trơ như đá". Trong các vòng chơi cũng có một số tình tiết mang tính "thử thách" như đòi hỏi bạn phải mở khóa cửa, bẻ khóa chương trình bảo vệ, vô hiệu hóa camera quan sát và nhập một số mật mã để mở cửa. Nhưng thật sự chẳng có gì gọi là thử thách cả, khi các "khóa" này gần như nhau và chỉ cần nhìn sơ qua là đã biết mình phải làm gì. Một số cạm bẫy "chết người" cũng chỉ cần vài giây là bạn đã biết cách giải quyết.

Chất lượng đồ họa phần nào "gỡ gạc" được những nhược điểm của game. Ít ra nhà phát triển đã không "làm lơ" yếu tố này. Các nhân vật được thiết kế khá kỹ và rất giống trong phim (có thể dễ dàng nhận thấy khi bạn xem các đoạn chuyển cảnh là những đoạn trích từ phim, chất lượng DVD đấy nhé!). Các vòng chơi thiết kế khá tốt và chi tiết môi trường được chăm chút kỹ (chẳng hạn như khi đu dây từ tòa nhà này sang tòa nhà kia, bạn vẫn có thể thấy được quang cảnh tấp nập xe cộ qua lại trên con đường bên dưới). Các hiệu ứng hình ảnh như lửa, khói và nổ khá đẹp mắt.

Yếu tố được trau chuốt nhất của game chính là phần âm thanh của Batman Begins, khá ấn tượng với phần tham gia lồng tiếng của chính các diễn viên trong bộ phim. Âm thanh môi trường và hiệu ứng đều được thực hiện công phu, phù hợp với các tình huống, hoàn cảnh khác nhau. Tiếng gas nổ, kiếng bể, đồ rơi nghe khá "chất lượng", nhất là tiếng súng nổ, rõ ràng là đạn "rít qua tai"!

Trong lúc chờ đợi được xem bản chính thức của phim, game Batman Begins chính là câu trả lời cho những người tò mò, muốn biết được cốt truyện và "hình dạng" phim như thế nào. Có người bảo rằng bạn đừng chơi game này nếu không muốn mất hứng thú khi xem, phim nhưng có khi lúc đã hoàn tất game, bạn lại càng mong muốn được xem phim hơn là đắng khác.

PHƯƠNG MINH

HIỆP LỰC

XBOX

Tặng 6 GAMES kèm theo

PS2

Tặng 2 GAMES kèm theo

SẢN PHẨM MỚI

PSP

GAMECUBE

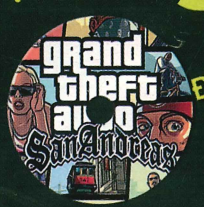
SIÊU KHUYẾN MÃI

TỪ 20 - 06 ĐẾN 15 - 07

Chất lượng bảo hành chỉ có tại Hiệp Lực:

1 ĐỔI 1

GIẢM GIÁ **30%**



Đĩa đúc

Hơn 300 tựa Games mới trong đợt khuyến mãi này

HIỆP LỰC

92, Hồ Tùng Mậu, Q.1, Tp.HCM, 9144037 - 0903671676

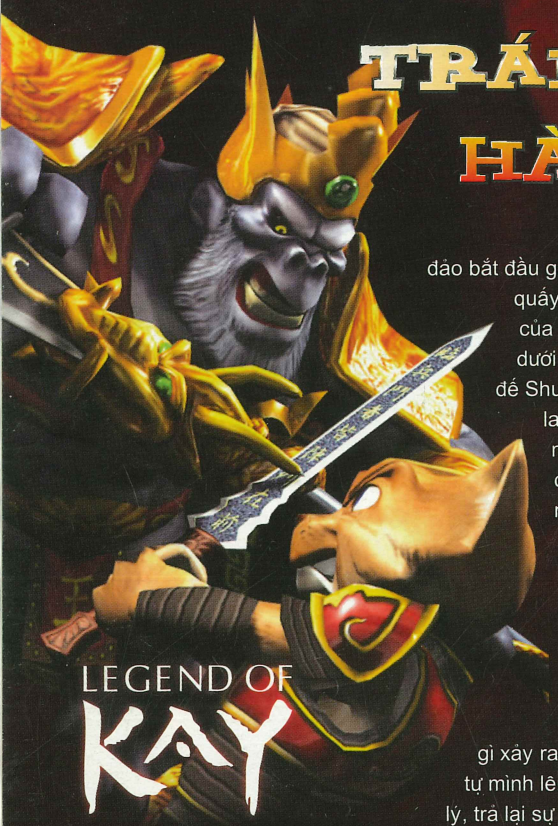
A003 Hưng Vượng 1, khu phố Phú Mỹ Hưng, 4100947

www.hiepluc.com hiepluc@hcm.vnn.vn

Nếu bạn chưa có máy XBOX hoặc muốn chơi cùng bạn bè qua System Link thì hãy đến với XBOX Gameroom: 272 Tân Phước, Q.10 (5000đ/h)

Phát triển	Phát hành	Thể loại:	ESRB:	Ngày phát hành
Neon Studios	Joowood	Hành động	Teen	04/03/2005

TRÁNG SỸ MÈO HÀNH HIỆP



Sau khi đã no nê với các pha hành động nảy lửa, dồn dập trong chiến trường rộng lớn của các FPS (hành động góc nhìn người thứ nhất), hay theo đuổi các câu chuyện kịch tính hấp dẫn của thế giới nhập vai (RTS), bạn muốn đổi chút gió và tìm cảm giác thư giã n trong những game platform theo kiểu Sly Cooper, Jak & Daxter… thì Legend of Kay mà tôi sắp giới thiệu đây chính là game mà bạn đang cần.

Hòn đảo Yenching trù phú bấy lâu vẫn sống trong cảnh yên bình và hòa thuận của nhiều cư dân khác nhau trong đó có cả tộc mèo của tráng sĩ Kay. Cảnh yên bình này diễn ra không bao lâu thì cả hòn đảo bắt đầu gặp hạn hán và sự quấy nhiễu cướp bóc của binh lính chuột dưới quyền tên hoàng đế Shun. Vì lòng tham lam và tính ích kỉ mà trưởng làng của tộc mèo đã nhanh chóng bắt tay khoan nhượng với hoàng đế Shun để mặc hắn hoành hành đảo Yenching. Bất bình với những gì xảy ra, Kay quyết định tự mình lên đường tìm công lý, trả lại sự yên bình cho cư dân Yenching.

Cũng như nhiều đại diện của dòng platform trên thị trường, Legend of Kay hướng các game thủ đến cách chơi vui nhộn nhưng cũng không kém phần hấp dẫn thông qua các pha hành động tốc độ đòi hỏi sự nhanh nhạy khéo léo của đôi tay như lộn người, nhảy xa… Đặc biệt với thân pháp của một Ninja, Kay có thể thoắt ẩn thoắt hiện nhờ thuật khinh công biến hình của mình để thực thi các đòn liên hoàn hay đơn giản là vượt qua cạm bẫy trên đường đi. Để tạo thêm không khí sôi động và sức hấp dẫn, người chơi hoàn toàn có thể cải thiện chỉ số máu, năng lượng hoặc trang bị giáp cho chú mèo Kay bằng việc giao dịch thông qua lượng tiền thưởng kiếm được tại các "shop" tạp hóa được sắp đặt khéo léo qua từng màn chơi. Cách thức thu thập các món tiền thưởng này cũng tương đối đa dạng, bởi lẽ chúng không co cụm ở việc thu thập từ đối thủ bị đánh bại, mà còn tùy thuộc vào sự khéo léo và mày mò của bạn. Hãy tìm kiếm chúng trong các hang động bí mật, hay trên các khóm cây cao… dưới dạng các rương báu. Ngoài ra nếu muốn săn lùng phần thưởng có giá trị hơn bạn hoàn toàn có thể thử sức tại những "nhiệm vụ thêm" được cung cấp từ các cư dân nằm rải rác trên hành trình hoặc tham gia cuộc đua heo rừng cùng các trò chơi nhỏ không kém phần hấp dẫn khác.

Gắn kết tương đối bài bản với phần gameplay phải kể đến nền đồ họa và âm thanh thuộc vào hạng khá hiện nay của trò chơi. Neon Studios thực sự tinh tế khi đập vào mắt người chơi bằng gam màu tươi tắn và đầy màu sắc để tạo nên nét hài hòa, tự nhiên cho các cảnh vật trong trò chơi. Các mô hình nhân vật vốn uyển chuyển nhịp nhàng giờ đây càng sống động hơn với phần lồng âm khá hấp dẫn, đan xen là những giai điệu nhạc nền vui nhộn, đậm chất Trung Hoa cổ kính.

Một trong những điểm đặc biệt của trò chơi là thay vì sử dụng các đoạn phim làm chức năng dẫn truyện thì Legend of Kay lại lựa chọn việc dùng các tập truyện tranh bằng màu kết hợp với lời dẫn để tạo cảm giác mới mẻ hơn. Nhưng việc này xem chừng không gây thêm ấn tượng gì mà còn kém thu hút người chơi bởi lẽ họ đã quen với các đoạn phim hoành tráng hơn là phải dán mắt vào đống truyện sặc sỡ trên màn hình. Bên cạnh đó việc thiết lập camera còn nhiều điểm chưa hợp lý, đôi khi tạo cảm giác hơi khó chịu cho người chơi.

Tuy nhiên nếu "thông cảm" với những rắc rối vừa kể trên và cộng thêm niềm đam mê các dòng game platform vui nhộn, hài hước, bạn có thể yên tâm tìm đến Legend of Kay vì thực sự nó vẫn là đại diện khá tiêu biểu cho dòng game này trên thị trường.

MINH CHÂU

TCL

My New Favorite

Pirate Series

Thiết Kế Dành Riêng Cho Các Game Thủ

KHÁM PHÁ SỨC MẠNH CỦA MÀU ĐEN HUYỀN BÍ

16.999.000 VND
(Đã bao gồm VAT)
Bảo hành 1 năm

Đặc Biệt
Tặng Ngay

- 1 Head phone deluxe
- 1 Thanh nhớ TCL 64MB
- 1 Modem gắn trong

Intel Pentium 4 - 2.8GHz

- Ram 512MB DDR
- Graphics Card : Geforce
- FX 5700VE 128MB
- HDD 80GB 7200RPM
- DVD ROM (16x)
- Monitor Pure Flat 17"
- Multimedia Keyboard
- Multimedia Optical Mouse
- Network card intergrated

intel inside
pentium 4

Intel, Intel logo, Intel inside, Intel inside logo, Celeron, Pentium are trademarks or registered trademarks of Intel Corporation or its subsidiaries in The United States and other Countries.

CÔNG TY BEE-NEXT (phân phối độc quyền máy vi tính K series & Pirate series)
ĐT: (08) 930-2818 * Fax: (08) 930-2819
Sản phẩm trưng bày và bán tại chuỗi cửa hiệu Bee-Next thuộc các Co.opmart :

- 571 Nguyễn Kiệm, Q. Phú Nhuận	Tel: (848) 913 8429
- 168 Nguyễn Đình Chiểu, Q.3	Tel: (848) 930 0858
- 189 Cống Quỳnh, Q.1	Tel: (848) 9256162
- Xa Lộ Hà Nội, 191 Quang Trung, Q.9	Tel: (848) 730 8831
- Showroom 199-205 Nguyễn Thái Học, Q.1	Tel: (848) 920 1477
- 127 Đinh Tiên Hoàng, Q. Bình Thạnh	Tel: (848) 551 0963

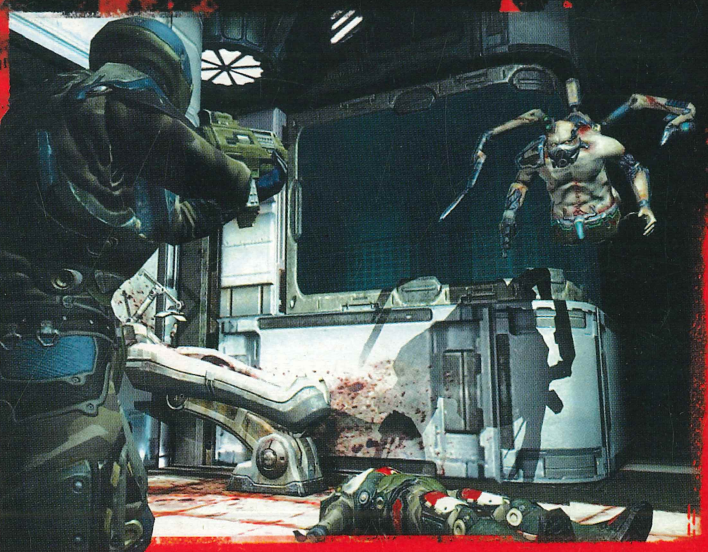
TCL Công Ty Điện và Điện Tử TCL (Việt Nam) : 10A Trần Hưng Đạo, P.Phạm Ngũ Lão, Q.1, TP.HCM, ĐT:(08) 8.373.880 - 8.373.879 * Fax:(08) 8.373.858

QUAKE IV
ÂM MƯU DIỆT VONG

Khác với "Doom 3" có kiểu hành động đơn lẻ và mang nhiều yếu tố kinh dị, đặc trưng của "Quake IV" luôn là những trận giao tranh ác liệt, dữ dội.

Sau khi Doom 3 "tái xuất giang hồ" đầy ấn tượng, gây sững sờ cho giới gamer bằng công nghệ đồ họa tuyệt đỉnh, đội ngũ tài năng của id Software bắt tay vào "hồi sinh" dòng game Quake lừng danh. Nó đã ngủ yên 6 năm trời dằng dẵng, từ khi bản Quake III: Arena tung hoành khắp các đấu trường "ảo" trên thế giới. Lần này, để gây được một "cơn chấn động" mới, John Carmack cùng các đồng nghiệp sẽ không "chiến đấu" một mình mà quyết định hợp tác với đồng minh rất thân: Raven Software. Nói cách khác, dự án Quake IV hiện đang được thực hiện bởi lực lượng chủ lực của Raven dưới sự hỗ trợ, giám sát chặt chẽ của id.

Bạn đã từng chơi qua Quake III: Arena hẳn còn nhớ đây là một game được thiết kế dành riêng cho đấu mạng. Nhưng trong phiên bản thứ tư, các nhà phát triển khẳng định: đây sẽ là một game "văn võ song toàn". Nghĩa là bên cạnh phần chơi mạng từng làm nên tên tuổi của Quake III, phần chủ lực của trò chơi là chơi đơn. Hy vọng Quake IV thực sự sẽ là một game "Online-offline" song toàn!



CUỘC CHIẾN VẪN TIẾP DIỄN...

Quake IV sẽ tiếp nối câu chuyện ngay tại điểm kết thúc của Quake II: Một cuộc chiến tranh tàn khốc và dữ dội giữa nhân loại và chủng tộc ở hành tinh Stroggos. Tộc Strogg là một giống dân cực kỳ hung bạo và man rợ, chúng di từ nơi này đến nơi khác trong vũ trụ để tiêu diệt bất cứ nền văn minh nào gặp được. Ghê rợn hơn, những tù binh rơi vào tay chúng, sẽ được mang về làm vật "tế thần" cho các cuộc thí nghiệm sinh học kinh hoàng... Kết quả một dây chuyền sản xuất quân đội theo kiểu công nghiệp được hình thành tạo ra những tên Strogg hung hãn và hiếu chiến nhất. Cơn ác mộng này tạm lắng đi khi người lính vô danh (chính là bạn) tiêu diệt Makron, kẻ đứng đầu binh đoàn Strogg hùng mạnh và cũng chính là người vạch ra kế hoạch xâm lược Trái Đất.

Hân hoan trong chiến thắng, những tưởng nhân loại sẽ được bình yên, nhưng không lâu sau loài người sớm nhận ra sự thật: khi hạ được một tên Makron thì vẫn còn nhiều Makron khác và cuộc chiến sẽ khó mà đến hồi kết. Nhận thức được mối đe dọa tiềm tàng, loài người cùng nhất trí "diệt cỏ phải diệt tận gốc". Họ quyết định gửi các đoàn quân tinh nhuệ và trang bị vũ trang tối tân nhất lên

Tên game: Quake IV
Thể loại: Hành động

Phát triển: Raven Software/ id Software
Phát hành: Activision

Ngày phát hành: Q4/2005
ESRB: Đang đợi đánh giá

thắng hành tinh Stroggos, quê nhà của dân Strogg với nhiệm vụ duy nhất: tiêu diệt sào huyệt cuối cùng của bọn Strogg quái dị và tàn bạo. Và Quake IV sẽ bắt đầu từ đây...

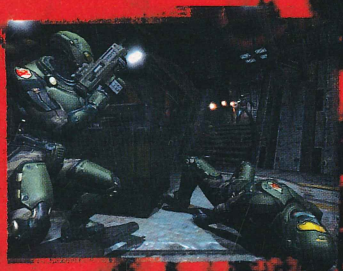
Truyền thống xây dựng nhân vật chính bấy lâu của id luôn là những người lính vô danh. Đây là lần đầu tiên nhân vật của bạn có một cái tên "cúng cơm": Matthew Kane. Quake IV mở màn bằng cảnh Kane cùng với các đồng đội của mình (thuộc biệt đội tiên phong mang tên Rhino Squad) chuẩn bị đáp xuống hành tinh Stroggos. Phi thuyền của họ bị bắn rơi và cả nhóm lọt vào ổ phục kích của bọn Strogg hiếu chiến. Dưới làn lửa đạn, Kane sẽ phải tìm cách thoát khỏi vòng vây tìm đến điểm tập kết, cùng đồng đội thực hiện trận đánh quyết định vào sào huyệt cuối cùng của quân Strogg.

XE CỘ VÀ VŨ KHÍ

Doom 3 có kiểu hành động đơn lẻ và mang màu sắc kinh dị, còn đặc trưng của Quake IV là những trận giao tranh ác liệt, dữ dội giữa đủ chủng loại binh lính, quái vật và các khí tài quân sự. Vì vậy vai trò của các phương tiện kỹ thuật cao là không thể thiếu, đó là nét nổi bật của trò chơi.

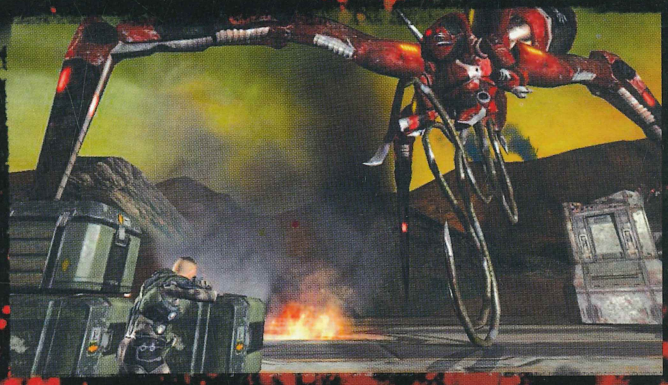
Theo id, không gian Quake IV rất rộng lớn và đa dạng, vì vậy người chơi sẽ được cung cấp các phương tiện di chuyển tốc độ cao để tiện đi lại giữa các khu vực ngoài không gian. Những tiết lộ ít ỏi ban đầu từ phía nhà phát triển cho biết, bạn có thể điều khiển được một số loại chiến đấu xa như xe tăng Hovertank chạy bằng "đệm" từ trường và có lẽ đặc biệt nhất là loại Robot hạng nặng kiểu MechWarrior.

Vũ khí trong Quake IV là những sản phẩm tưởng tượng của các nhà phát triển game. id và Raven đã tiết lộ sơ sơ về một vài "món ăn chơi" như: Railgun, Minigun, Rocket Launcher, hay Hyperblaster... Nghe tên thấy quen quen nhưng có lẽ đến khi tận tay chơi, chúng ta mới biết được những khẩu súng này... bắn ra cái gì. Bên cạnh đó, nhà phát triển cũng "để mắt" tới một trào lưu đang nổi: "lên đời" vũ khí được đông đảo người chơi thích thú, điều này hứa hẹn các pha hành động trong game sẽ đa dạng và cuốn hút hơn rất nhiều...



ENGINE ĐỒ HỌA KHIÊM TỐN

Đặc trưng cuối cùng nhưng không hề kém quan trọng của Quake IV chính là engine đồ họa. Là gì đây kỳ này? Vâng, có lẽ nhiều bạn sẽ đoán được ngay từ khi nhìn thấy cái tên "id Software". Game sẽ dùng chung engine với Doom 3, đây là điểm thú vị, hấp dẫn hay là một "cơn ác mộng" mới cho các cỗ máy PC? Với Doom 3 chỉ toàn những cảnh nhỏ hẹp, tối tăm mà đã "kinh" đến vậy, thì Quake IV sẽ ra sao với môi trường rộng lớn và phức tạp hơn rất nhiều? Dĩ nhiên nhà sản xuất cũng đã lường trước điều này và đang "cố gắng" (không biết tới mức nào) để giảm nhẹ cấu hình yêu cầu. Các fan hâm mộ hệ Xbox sẽ có cùng niềm vui khi 1 bản cho Xbox 360 sắp được phát hành và điều này góp phần khẳng định sự thật chúng ta phải đối mặt: game sẽ cần một máy tính siêu mạnh để chạy một cách hoàn hảo!



CHƠI MẠNG

Chừng ấy thông tin cũng đủ chứng tỏ quyết tâm của nhà sản xuất trong việc xây dựng mục chơi đơn hấp dẫn và hoành tráng cho Quake IV. Thế nhưng, điểm then chốt làm nên tên tuổi cho "dòng họ" Quake chính là mảng chơi mạng cực kỳ sôi động và hấp dẫn. Hiện tại, nhà sản xuất vẫn chưa "hé môi" gì về chế độ chơi mạng. Nhưng chúng ta có thể yên tâm với một Quake III rất thành công qua giải thi đấu QuakeCon lừng danh - một trong những giải đấu LAN Party lớn và uy tín nhất thế giới. Không có lý do gì khiến phần chơi mạng của Quake IV một lần nữa không chứng tỏ sự thống lĩnh của mình.

Hy vọng, một hy vọng rất "mong manh" là đến lúc Quake IV ra mắt (chắc chắn sẽ không trước thời điểm cuối năm nay), trò chơi sẽ không tạo nên một "cơn địa chấn" về đòi hỏi cấu hình, gây ra nỗi kinh hoàng cho đông đảo người hâm mộ như Doom 3. Có vậy, chúng ta mới thưởng thức được trò chơi này một cách trọn vẹn nhất. Còn bây giờ là lúc chúng ta cần suy nghĩ để trả lời câu hỏi: phải chuẩn bị những gì cho PC mới có thể chơi tốt Quake IV?

PHƯƠNG MAI

Tên game: Rise of nations: Rise of legends
Thể loại: Chiến thuật
Phát triển: Big Huge Games
Phát hành: Microsoft Game Studios
Ngày phát hành: 01/05/2006
ESRB: Đang đợi đánh giá

NGUỒN GỐC CỦA MỘT TRUYỀN THUYẾT

RISE OF NATIONS: RISE OF LEGENDS

RATING PENDING RP CONTENT RATED BY ESRB

...Liệu trò chơi có hỗ trợ mô phỏng vật lý bằng phần mềm nếu người chơi không sở hữu card vật lý, hay bắt buộc phải có, hoặc sẽ không có gì cả?...

Khi phép thuật dựng đọ với công nghệ, chuyện gì sẽ xảy ra? Một câu hỏi dày thú vị nhưng rất khó trả lời. Vâng rất khó, tuy nhiên với bậc thầy thiết kế trò chơi Brian Reynolds, cùng studio của mình - Big Huge Games (BHG) - không cần quá 5 giây để có câu trả lời theo phong cách riêng: đó là một đề tài hấp dẫn cho trò chơi. Một câu trả lời khá đơn giản, bởi họ đã từng hòa trộn giữa hai thể loại "khó" với nhau: Civilization và Age of Empires, để tạo nên một Rise of Nations thành công.

Do quá chán ngán với cách xây dựng theo trường phái "bảo thủ": phát triển theo từng giai đoạn lịch sử, nhân vật chính luôn là các chủng tộc Orc, Elf hay bối cảnh Trung cổ v.v..., đội ngũ BHG quyết tâm làm một "cú hích" ngoạn mục khi xoay nội dung về phía mà nhiều người cho rằng thật khó tin: một thế giới gồm hai yếu tố khó lòng cùng tồn tại một thời điểm - phép thuật và công nghệ, đó chính là ý tưởng khởi đầu cho Rise of Nations – Rise of Legends (RNRL), một dự án mới của BHG. Điều gây sự tò mò là chúng sẽ như thế nào dưới bàn tay của "phù thủy" Brian Reynolds?

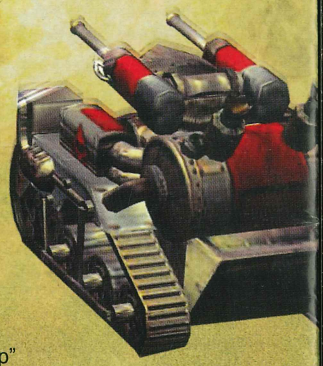
THÔNG TIN SƠ BỘ

Thế giới giả tưởng trong RNRL tồn tại bốn dân tộc: hai thuộc về công nghệ, hai thuộc về phép thuật, mỗi bên có những đặc trưng riêng. Phe công nghệ, được coi là sự hòa hợp giữa những ý tưởng kỳ quái của Leonardo da Vinci với thời đại những cỗ máy cơ khí sử dụng hơi nước. Vì thế không lạ gì nếu bạn bắt gặp trong trò chơi: những con rôbốt... ốm tong teo như cây tăm, các loại trực thăng bốn cánh quạt không giống ai hay những chiếc tăng sáu chân khổng lồ kích thước có khi bằng cả một ngôi làng nhỏ!

Bên còn lại không thiên về máy móc mà xuất phát từ thế giới của "Ngàn lẻ một đêm", có những vị thần đèn bước ra từ những trang sách, các con rồng hung tợn có sải cánh dài... cả cây số, hay những "sát thủ" bò cạp khổng lồ luôn chực chờ nuốt chửng lấy đối thủ. Đó chỉ mới là sự khởi đầu bởi ý tưởng của BHG vẫn chưa dừng ở đó. Đội ngũ phát triển game không giấu giếm sẽ thêm nhiều thứ khác vào trò chơi.

Về căn bản, lối chơi của RNRL vẫn dựa trên nền tảng của Rise of Nations, chia làm hai mảng: theo lượt và thời gian thực. Ở mặt theo lượt, kiểu chơi chinh phục từng vùng đất không đổi. Có điều theo BHG (chưa được xác nhận rõ), bản đồ phân chia lãnh thổ 2D truyền thống thay bằng bản đồ thế giới 3D (có lẽ giống kiểu Populous 3). Chuyển sang phần thời gian thực, cách chơi vẫn theo mô típ: xây dựng, khai thác và nâng cấp nhưng sẽ được thay đổi hoàn toàn, việc khai thác tài nguyên được thu gọn, chỉ có hai loại tài nguyên duy nhất trong trò chơi: Timonium, nguyên liệu chính được các phe trong game dùng cho các mục đích khác nhau nhưng cách thức khai thác thì đến giờ vẫn chưa rõ. Kế đến là vàng, chúng được phát sinh tự động bởi các thành phố và những hoạt động giao thương.

Theo lẽ thường, "thói quen" của các game RTS luôn là xây dựng theo kiểu "nở bề ngang". Thành phố càng to thì càng nhiều công trình xếp đầy trên mặt đất. Với RNRL, khởi đầu bạn sẽ quản lý một thành phố trung tâm (City Core), sau đó muốn xây dựng thêm thì chỉ việc "ráp" thêm các mô-đun cần thiết (game gọi là Districts), chúng sẽ bám vào thành phố trung tâm theo chiều dọc. Dựa theo thông tin ban đầu có tất cả 4 District, thật ra chúng chẳng mới lạ gì, đây chính là hệ thống nâng cấp chúng ta đã gặp trong Rise of Nations. Tùy theo bạn chọn sử dụng District nào nhiều, thì lợi ích chúng mang lại sẽ khác nhau:



+ Military District: Tạo quân, cung cấp khả năng phòng thủ và tăng giới hạn dân.

+ Guild District: Tăng chỉ số và mức giới hạn tối đa của kinh tế.

+ Merchant District: Tăng thêm điểm nâng cấp và giao thương.

+ Palace District: Chỉ xuất hiện sau khi ba District kia được xây xong. Nó sẽ giúp

cho thành phố tăng thêm "máu", đồng thời thêm các điểm thưởng cho các District còn lại.

Còn vấn đề nâng cấp? BHG vẫn giữ kín thông tin về yếu tố này nhưng nhà phát hành lại "vui vẻ" tiết lộ RNRL sẽ có thêm nhiều thay đổi lớn trong cách chơi, đáng để mắt tới nhất trong số đó là tính năng "thống trị" (dominance). Có thể hiểu tính năng này như sau: khi một mục tiêu được đề ra, người chơi nào đạt được trước sẽ hưởng lợi hơn đối thủ. 4 hướng mà người chơi có thể giành lấy tính năng "thống trị" về phần mình:

+ Capture: Sở hữu càng nhiều vị trí trung lập (càng dễ kiếm được nhiều đồng minh hỗ trợ).

+ Tactical: Tiêu diệt càng nhiều công trình và đơn vị quân của đối thủ (sẽ được nhiều điểm thưởng. Và dùng điểm thưởng này để kích hoạt kỹ năng đặc biệt).

+ Resources: Khai thác nhiều Timonium hơn đối phương.

+ Tech Tracks: Nghiên cứu, nâng cấp nhiều (mở ra một kỹ năng đặc trưng của phe đó).

Điểm hấp dẫn của tính năng "thống trị" là kẻ thất bại chưa hẳn đã "hết cửa", vì sẽ có những mục tiêu mới để bạn tiếp tục giành lại cái đã mất. Chính cái thế rượt đuổi làm cho không khí trong game thêm sinh động và không bao giờ nhàm chán.

3D VÀ VẬT LÝ

Từng bị các gamer "chê" phần hình ảnh của Rise of Nations trông giống Age of Empires, nhưng điều lo lắng của BHG lại ở cách chơi hơn là mặt hình ảnh. Thành công ngoài sức tưởng tượng của RON, đã trút bỏ "gánh nặng" cho đội ngũ phát triển. Bây giờ, khi thực hiện RNRL họ đã thực sự thoải mái dốc toàn lực cho phần hình ảnh của trò chơi. Và điều được xác nhận đầu tiên là cơ chế đồ họa 3D sẽ thay cho phần 2D cũ kỹ, bạn có thể quan sát được những chi tiết nhỏ như: những bánh răng chuyển động trong một thành phố cơ khí, chóp vòm bóng lưỡng của một tòa lâu đài huyền bí phản chiếu ánh nắng chói chang...

Gây "sốc" hơn khi BHG tuyên bố họ đã được sự ủy quyền của Ageia - nhà phát triển chip xử lý vật lý đầu tiên trên thế giới - cấp phép sử dụng engine vật lý Novadex để tái tạo những cảnh đổ vỡ trông như thật. Hãy tưởng tượng, khi một tòa nhà sụp đổ sẽ ảnh hưởng đến các công trình xung quanh (lún hoặc sập), các mảng vỡ của nó sẽ văng đi và tùy vào nơi tiếp xúc các va chạm sẽ tiếp tục nảy sinh. Điểm gây bối rối ở đây là liệu trò chơi có hỗ trợ mô phỏng vật lý bằng phần mềm cho người chơi không có card vật lý hay không?

KHI NÀO RA MẮT?

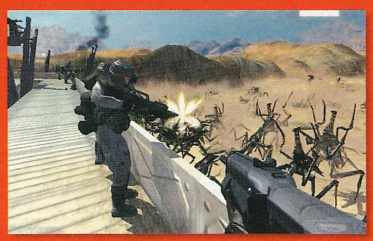
Game ra mắt vào nửa đầu năm 2006. Trò chơi được phát triển song song với bản mở rộng của Rise of Nations: Thrones & Patriots, tính đến nay có lẽ cũng được hơn 2/3 chặng đường. Thế nhưng BHG có lý do của mình: một phần muốn có nhiều thời gian thêm thắt các ý tưởng, phần khác do cuối năm nay xuất hiện Age of Empires III của Microsoft, đồng thời cũng là nhà phát hành của Rise of Nations – Rise of Legends. Tới đây ắt hẳn bạn đã hiểu nguyên nhân vì sao rồi chứ?

NGUYÊN AN
nguyen.an@but-tre.com

Lịch phát hành Tháng 7

GAME knowledge

Starship Troopers



Phát hành: Empire Interactive
Phát triển: Strangelite
Thể loại: Hành động
Ngày phát hành: 01/07/2005

Blood Rayne 2

Phát hành: Majesco Games
Phát triển: Terminal Reality
Thể loại: Hành động
Ngày phát hành: 18/07/2005

Codename: Panzers Phase Two

Phát hành: CDV Software
Phát triển: Stormregion
Thể loại: Chiến thuật
Ngày phát hành: dự kiến tháng 7/05

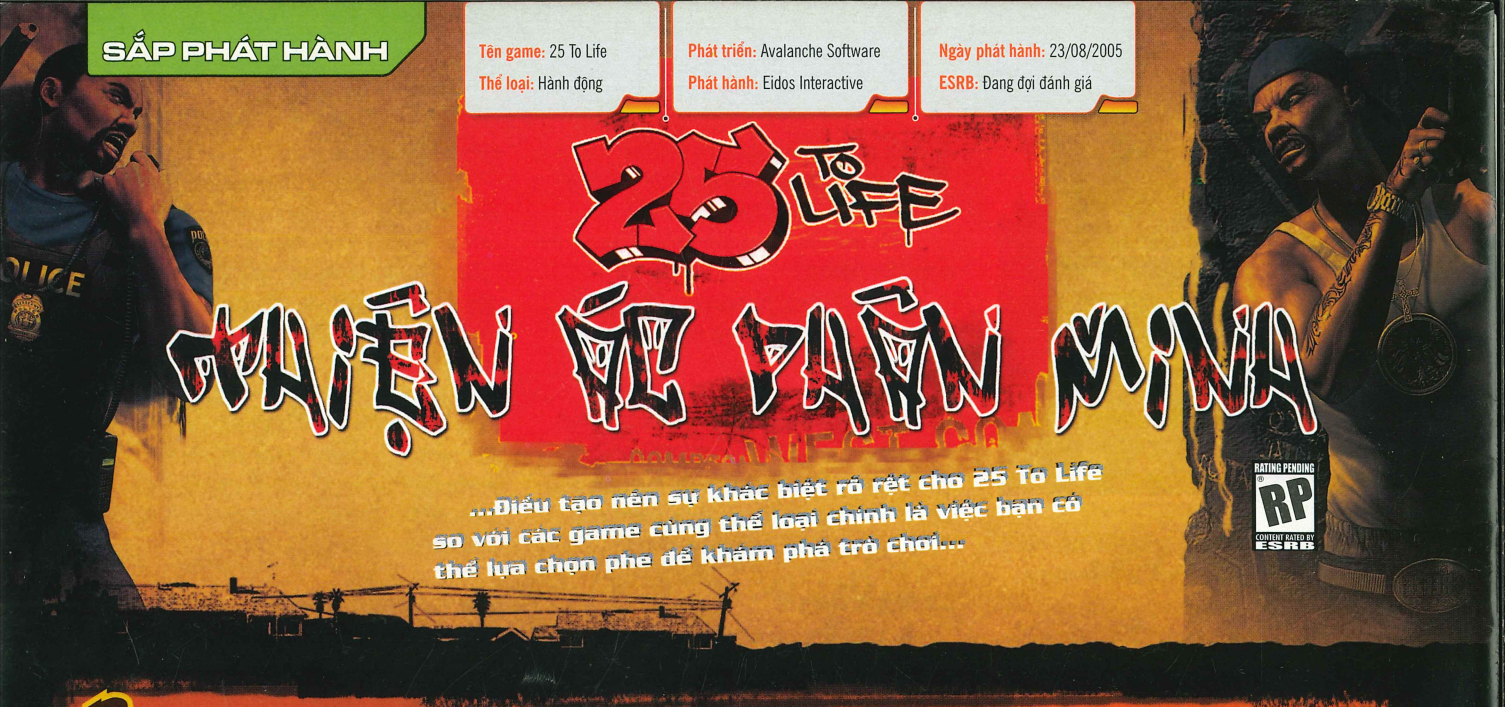
Một tháng buồn cho những người yêu game trên PC. Ngoài 3 trò chơi gần như chắc chắn phát hành trong tháng 7 mà chúng tôi giới thiệu, thị trường game gần như "đóng băng". Những game lớn từng được hứa hẹn sẽ được phát hành trong tháng này đều bị dời lại vài tháng hoặc thậm chí đến cuối năm (có lẽ là vào mùa mua sắm cận dịp Giáng Sinh).

**Ngày phát hành của các game mà chúng tôi giới thiệu chỉ mang tính tương đối và có thể thay đổi không báo trước tùy theo nhà sản xuất và phát hành. Có thể chúng sẽ có mặt trước ở thị trường Việt Nam.*

HUY NAM - huy.nam@but-tre.com

Tên game: 25 To Life
Thể loại: Hành động
Phát triển: Avalanche Software
Phát hành: Eidos Interactive
Ngày phát hành: 23/08/2005
ESRB: Đang đợi đánh giá

25 TO LIFE
MIỆN ĐỒ PHÂN MINH



Bất cứ xã hội nào, dù văn minh đến đâu cũng luôn chứa đựng hai mặt đối lập. Thông thường, người ta chỉ chú ý đến những cái hay cái tốt của "mặt phải" mà quên rằng cái ác, cái xấu của "mặt trái" luôn song hành và không dễ dàng khống chế, xóa bỏ bởi thiện, ác hay đi liền với nhau.

Phía sau những tòa nhà chọc trời, những đại lộ sáng rực ánh đèn của thành phố New York, tồn tại một thế giới ngầm bao gồm những gì xấu xa và tội lỗi nhất. Các cuộc thanh trừng, tranh giành lãnh địa xảy ra như cơm bữa. Cho đến một ngày do quá chán ngán con đường phạm pháp, Freeze - nhân vật chính của phe "phản diện" - muốn "rửa tay gác kiếm" trở lại làm người lương thiện. Nhưng những cái vòi bạch tuộc không để yên cho Freeze ra đi dễ dàng, chưa kể đến cảnh sát lúc nào cũng săn đuổi hắn ráo riết. Lester Williams, nhân vật chính đại diện cái thiện lại là một trong những tay cảnh sát đó. Cùng với các đồng sự, anh quyết không nhân nhượng với bọn tội phạm. Xoay sở để tồn tại trong thế giới ngầm hay làm một cảnh sát thực thi công lý? Đây là lựa chọn hấp dẫn hoàn toàn do bạn quyết định.

LỐI CHƠI MỞ...

Sự khác biệt rõ rệt giữa 25TL với các game cùng thể loại chính là không bó gọn trong một nhân vật duy nhất, bạn có thể lựa chọn 1 trong 2 nhân vật chính để khám phá trò chơi. Một ý tưởng rất táo bạo và mới mẻ của nhà sản xuất. Đối nghịch về bản chất, nên 2 nhân vật có các nhiệm vụ trái ngược nhau. Đỉnh điểm của game chính là những cuộc chạm mặt rất căng thẳng và sôi động như "xinê" giữa hai phe: tiếng súng vang rền khắp nơi, những chiếc xe hơi bị nổ tung và "văng miểng" tứ phía, các cửa hiệu bị đính "đạn lạc" tường tróc vỡ từng mảng, người qua đường chạy trốn tán loạn...Tất cả kịch tính sẽ được "hỗ trợ" bởi những bài nhạc mang phong cách rap-hip hop sôi nổi do các ca sĩ rap nổi tiếng thể hiện như Tupac, Snoop, Suge Knight... Chúng sẽ mang đến cho bạn những cảm giác thực nhất về cái gọi là "thế giới đường phố". Có lẽ vì vậy mà có tin gần như chắc 100% là game sẽ được dán nhãn M ngay khi nó phát hành!

ĐỒ CHƠI ĐA DẠNG

Sẽ thật là thiếu sót nếu không nhắc đến "đồ chơi", game có hơn 40 loại từ đơn giản cho đến phức tạp, từ "bình dân" cho đến chuyên dụng, quả là một con số không nhỏ! Nếu như phía cảnh sát được trang bị những vũ khí "chuyên nghiệp" như súng hơi cay, lựu đạn cay, lựu đạn khói, dùi cui điện..., thì trẻ em đường phố lại có những "món" rất đặc trưng, đa phần là tự tạo và sẵn gì dùng đó như vỏ chai bể, gậy bóng chày, chai xăng... Ngoài các loại thông thường, 25TL còn có những "đồ chơi" hạng nặng, tưởng chừng chỉ xuất hiện trong các game bắn súng thuần túy, chẳng hạn khẩu rocket chống tăng, súng phóng lựu...

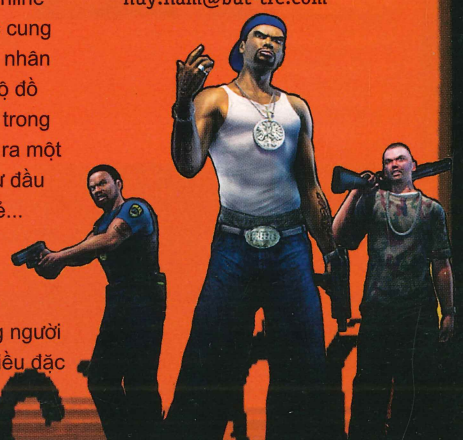
MÔI TRƯỜNG RỘNG

Về mặt địa bàn hoạt động, nhà sản xuất cho biết game sẽ mô phỏng lại ba thành phố lớn của Mỹ là San Francisco, Los Angeles, New York và một thành phố của Mexico (Tijuana) với mức độ chi tiết khá cao: nhiều ngôi nhà trong thành phố người chơi có thể vào ra thoải mái, lượng người di chuyển trên đường cũng rất đông và hoàn toàn có thể tương tác được. Nói chung bạn có thể yên tâm về sự đa dạng và rộng lớn của môi trường trong game.

Chơi mạng cũng là một điểm nhấn đáng kể của 25TL. Đây là phần được đầu tư rất kỹ lưỡng và nhà sản xuất không giấu giếm ý định "dụ dỗ" người chơi bước vào thế giới online của game. Bạn sẽ được cung cấp một bộ công cụ tạo nhân vật hết sức thú vị. Với bộ đồ nghề này người chơi có trong tay rất nhiều thứ để tạo ra một nhân vật theo ý thích: từ đầu tóc, trang phục, dáng vẻ... Nhân vật sau khi tạo xong sẽ là "đại diện" của bạn "chiến đấu" với các nhân vật của những người chơi khác trên mạng. Điều đặc biệt là càng hoàn thành nhiều nhiệm vụ trong chế độ chơi đơn, bạn sẽ càng "mở" được nhiều món đồ cho nhân vật của mình (cấp độ càng khó thì đồ càng "độc"), mang những món đồ này lên mạng "so kè" cùng những người khác, đáng tự hào lắm chứ, phải không? Nhìn chung cách thực hiện sáng tạo này của nhà sản xuất nhằm đánh vào tâm lý "ham làm điệu" và "thích khoe đồ" của các fan.

25TL không phải là một game sản xuất ra dành cho tất cả mọi người (nhất là trẻ em) mà chỉ tập trung vào một số đối tượng nhất định vì thế mong các bạn hãy chú ý hơn vào đánh giá ESRB khi chọn mua game, nếu có thể làm được tất cả những gì nhà sản xuất đã hứa hẹn, 25TL thật sự rất xứng đáng để chúng ta trông đợi. Còn bây giờ, hãy thử nghĩ xem mình sẽ đóng "vai" nào khi đặt chân vào thế giới của 25 To Life nhé?

HUY NAM
huy.nam@but-tre.com

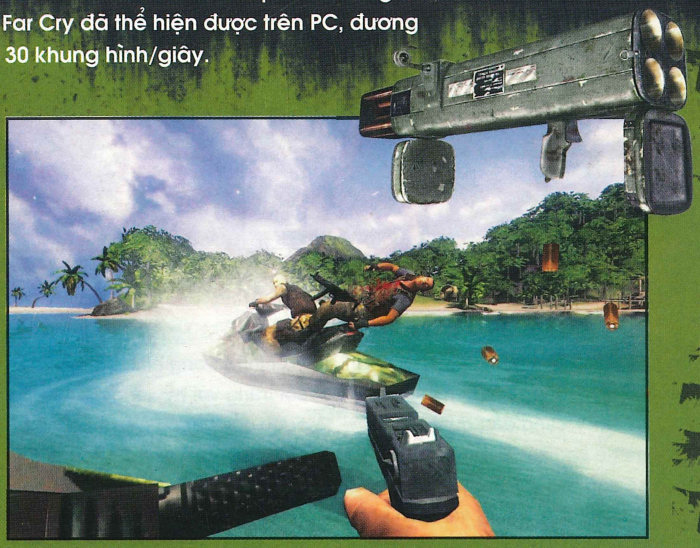


Tên game: Far Cry Instincts
Thể loại: Hành động
Phát triển: Ubisoft Montreal/Cryteck Studios
Phát hành: Ubisoft
Ngày phát hành: 09/09/2005
ESRB: Đang đợi đánh giá

FARCRY INSTINCTS
BẢN NĂNG SỐNG CÒN

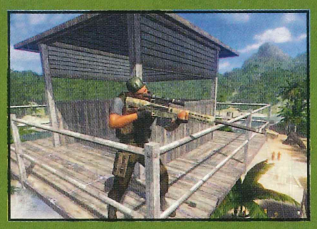
RATING PENDING RP CONTENT RATED BY ESRB

Phiên bản Far Cry Instincts (FCI) trên Xbox hầu như đã "vắt kiệt" khả năng của phần cứng để mang lại những gì mà Far Cry đã thể hiện được trên PC, đương nhiên là ở tốc độ 30 khung hình/giây.



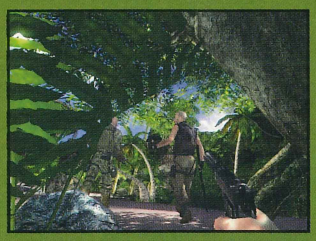
Thật vậy, để làm được điều này, Ubisoft hầu như phải viết lại toàn bộ engine dựa trên công nghệ của Crytek để phù hợp với cấu hình của Xbox và đảm bảo được chất lượng hình ảnh. Đương nhiên người chơi không thể nào đòi hỏi ở FCI chất lượng đồ họa như trên PC. Tuy chỉ ở mức "một tám, một mười", nhưng bạn có thể chắc rằng trong FCI, cây cối vẫn xum xuê, biển vẫn xanh và khung cảnh vẫn "hoành tráng" như ngày nào.

Cũng như Far Cry trên PC, FCI vẫn là câu chuyện về anh chàng Jack Caver trong cuộc phiêu lưu giải cứu cô bạn phóng viên Valerie Cortez bị mất tích trên một hòn đảo xinh đẹp ở Nam Thái Bình Dương. Có điều nội dung các vòng chơi trong game là... hoàn toàn mới! Không chỉ có vậy, FCI còn được cải tiến một số yếu tố như tăng tính linh hoạt cho nhân vật chính với 2 khả năng chuyển động mới, thêm một số vũ khí mới (ấn tượng nhất là súng bắn tên sử dụng rất hữu hiệu dưới nước), một vài loại phương tiện di chuyển (một chiếc Jetski, một chiếc "Quad" và một canô cao tốc có trang bị vũ khí) và đặc biệt, trong quá trình chơi, nhân vật chính sẽ bị nhiễm đột biến làm thay đổi hình dạng, nhưng lại có được những khả năng phi



thường hơn. Các đoạn phim đã được thay thế bằng một đoạn hoạt cảnh tương tác. Chẳng hạn lúc bắt đầu game, khi chiếc thuyền của bạn bị tấn công, bạn phải nhảy khỏi thuyền chứ không chỉ ngồi xem đoạn phim dựng sẵn các diễn tiến.

Nhưng có lẽ tính năng đáng



giá nhất của FCI là khả năng cho phép tạo vòng chơi mới. Ubisoft Montreal dường như vẫn muốn giữ lại sức mạnh vốn có của bộ công cụ thiết kế vòng trên PC, đồng thời làm cho nó càng mạnh hơn. Chẳng hạn như cho phép bạn "sơn phết", nâng cao, hạ thấp nhiều địa hình khác nhau; lựa chọn các kiểu môi trường và thời điểm trong ngày; thêm các món đồ và loại phương tiện; nếu cần thiết, bạn có thể "nhảy" ngay vào vòng chơi vừa tạo để xem thành quả như thế nào. Tương tự như công

cụ tạo vòng chơi của Pariah, sẽ có một thước đo cảnh báo "sức nặng" và cũng giới hạn nội dung của vòng chơi đang tạo để đảm bảo game luôn ổn định được tốc độ. Các nhà phát triển hy vọng rằng dung lượng tối đa của các vòng tự tạo này chỉ ở khoảng 500KB để có thể dễ dàng chia sẻ với bạn bè hay tải xuống từ Internet. Bạn cũng nên biết rằng, đây là trò chơi đầu tiên trên hệ máy console cho phép người chơi tự thiết kế vòng chơi mới.

Khả năng chơi mạng của FCI cũng được trau chuốt kỹ. Chắc chắn có ít nhất 5 chế độ chơi mạng và không loại trừ khả năng tăng thêm. Game sẽ có sẵn khoảng 10-12 vòng chơi mạng với khả năng hỗ trợ 16 người chơi cùng lúc. Đặc biệt, ngoài khả năng chơi mạng qua Xbox Live, FCI còn hỗ trợ chơi qua mạng LAN và chế độ chơi 2 người trên 1 máy (chia hình) cũng được nhà phát triển nhắc đến.

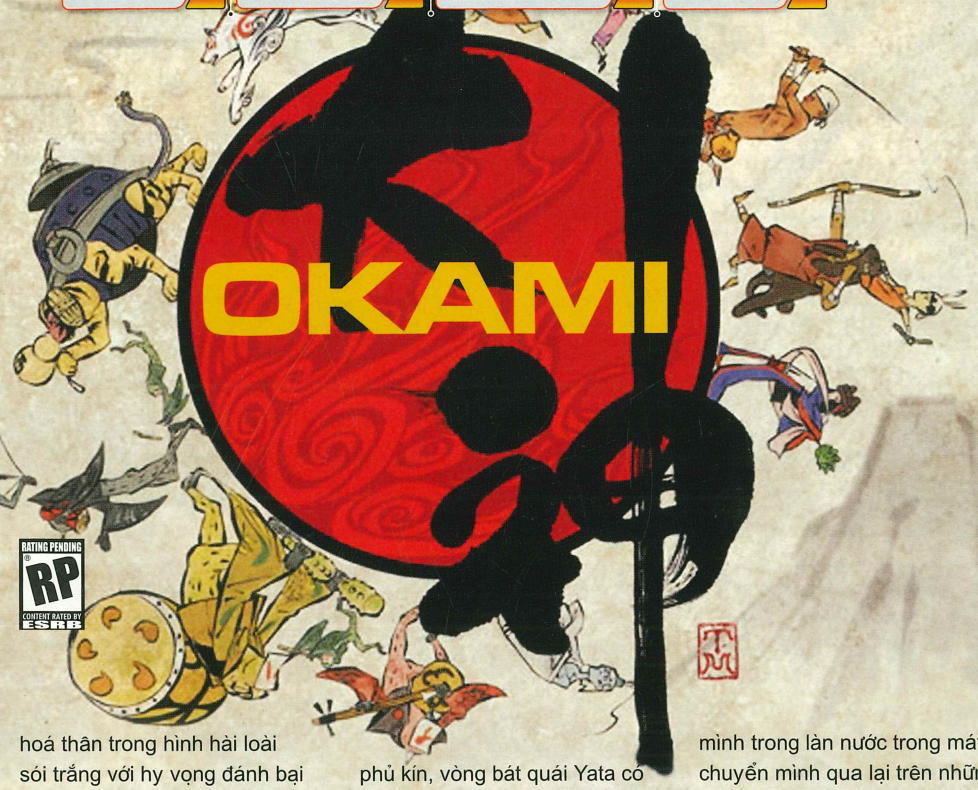
Dự tính phát hành vào tháng 9 năm nay, người chơi Xbox hoàn toàn có thể trông đợi một FCI chất lượng không hề thua kém Far Cry trên PC với những cải tiến mới mà có lẽ dù đã hoàn tất Far Cry trên PC, bạn vẫn "thèm" chơi lại trên Xbox.

PHƯƠNG MINH

SẮP PHÁT HÀNH

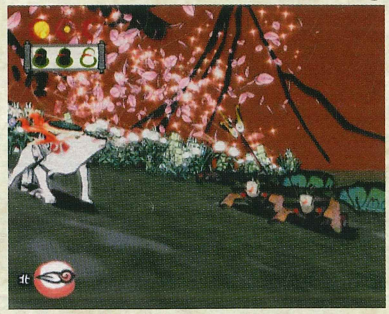
Tên game: Okami
Thể loại: Phiêu lưu
Phát triển: Clover Studio
Phát hành: Capcom
Ngày phát hành: chưa có
ESRB: Đang đợi đánh giá
Hệ máy: PS2
Số người chơi: 1

Thái Dương Lang Thần



Trong khi nhiều hãng lớn đang rục rịch chuyển sang đầu quân làm game cho các thế hệ consoles kế tiếp thì Clover Studio (Viewtiful Joe I&II) vẫn làm háo hức những người tham dự hội chợ E3 năm nay với Okami trên PS2 bằng phong cách độc đáo, mới lạ từ gameplay đến hình ảnh.

Câu truyện: truyền thuyết kể rằng cách đây 100 năm hiệp sĩ thánh chiến Izanagi đã đánh bại quỷ vương Orochi và "phong ấn" hắn bằng thanh kiếm Tsukuyomi. Nhưng cảnh thanh bình ấy không diễn ra được bao lâu vì bùa trấn yểm quỷ Orochi bị vô hiệu. Orochi nhanh chóng hồi sinh và bắt đầu dùng sức mạnh hủy diệt của mình để biến mọi nơi trên thế giới thành bình địa, hoang tàn trong sắc màu đen trắng ảm đạm. Trước biến cố này, Ama Terasu - nữ thần mặt trời buộc phải giáng xuống trần gian, hoá thân trong hình hài loài sói trắng với hy vọng đánh bại được quỷ vương Orochi cùng bè lũ tay sai của hắn để đưa nhân loại thoát khỏi màn đêm u ám.



Cách chơi: trong suốt chuyến du hành khai phá sức mạnh tiềm ẩn trong người đồng thời thực thi công lý dĩ nhiên Ama Terasu không thể tránh khỏi bị thuộc hạ thân tín của Orochi truy sát.Tthân pháp nhanh nhẹn và mạnh mẽ, Amaterasu dễ dàng đáp trả kẻ địch bằng những cú táp trời giáng, làm chúng khiếp sợ với cặp móng vuốt sắc nhọn của loài sói. Các đòn combo ngoài đẹp mắt còn khiến kẻ thù choáng váng, những combo càng "sát thủ" thì đòi hỏi người chơi phải càng thao tác nhiều và chính xác.

Bên cạnh các ưu điểm vốn có nhờ mang hình hài của loài sói, nhân vật chính của chúng ta còn được trang bị bên mình ba món bửu bối bao gồm thanh bảo kiếm Tsukuyomi, vòng bát quái Yata và viên ngọc biết nói Issun. Mỗi vật báu này sẽ là chìa khóa giúp Ama Terasu vượt qua những cạm bẫy hoặc trừng trị quân địch trên đường đi. Ví như thanh bảo kiếm Tsukuyomi có thể khai thông một lối đi bị rễ cây phủ kín, vòng bát quái Yata có thể làm lũ quỷ phải dè chừng bởi nguồn sáng mà chúng phát ra, riêng viên ngọc biết nói Issun chia sẻ kinh nghiệm cũng như giải mã các thông điệp ẩn để giúp Amaterasu hoàn thành nhiệm vụ. Ngoài ra, tùy vào cấp độ mà những bửu bối kể trên sẽ mạnh và tăng uy lực nhằm đối phó với nhiều loại quái vật và trùm trong trò chơi.

Khả năng tương tác tuyệt vời: Để tạo thêm sự sôi động Okami vay mượn khả năng tương tác tuyệt vời của dòng game nhập vai. Ama Terasu có thể tiếp xúc và trò chuyện với các nhân vật mà cô gặp gỡ trong hành trình của mình, họ có thể là một hiệp sĩ đạo mạnh mẽ, một thương nhân vui tính… hay thậm chí là các loài động vật. Các tuyến nhân vật này không chỉ giúp trò chơi sống động hơn mà đôi khi còn chính là những trợ thủ đắc lực phò tá, yểm trợ bạn trên bước đường dài.

Không chỉ dừng lại ở khả năng tương tác với con người Okami còn hứa hẹn đem đến cho người chơi một cuộc phiêu lưu dài đầy thi vị: bạn có thể tự mình du ngoạn "lên rừng xuống biển" thông qua bối cảnh rộng lớn mà trò chơi xây dựng; Cảm giác của bạn như thế nào khi trổ tài bơi lặn bằng cách đắm mình trong làn nước trong mát, chuyển mình qua lại trên những vách núi đầy hiểm trở hoặc biến thành một vận động đu dây chuyên nghiệp,…

Đồ họa - điểm nhấn của trò chơi: Cách biệt hẳn với những trò chơi đương đại luôn cố gắng xây dựng các mô hình 3D càng tiến sát thực tế sao cho "y chang" đời thực, nét vẽ trong Okami lại thanh tao, uyển chuyển tựa như những bức họa bằng màu nước vốn thường gặp trong các tập truyện tranh thần thoại mang dấu ấn riêng của văn hóa phương Đông. Chúng lung linh huyền ảo và gây ấn tượng mạnh đối với người chơi ngay từ cái nhìn đầu tiên. Càng tuyệt vời hơn khi bạn có thể tận mắt chiêm ngưỡng sự sống bắt đầu hồi sinh từ những đám cỏ xanh mơn mởn hay khóm hoa đầy màu sắc tương ứng với từng bước chân mà Amaterasu đang rảo bước đi qua.

Sau thành công đã gặt hái được từ Viewtiful Joe, Clover Studios không ngủ quên trong chiến thắng và chứng tỏ họ có thể làm tốt hơn những gì mình đã làm trước đó với dự án mới "Okami". Với khá nhiều ưu điểm và sự lột xác độc đáo của đồ họa, Okami rất có thể sẽ trở thành một trong những ứng cử viên nặng ký trong năm.

ĐĂNG MINH

Những năm tháng huy hoàng của Megaman Classic đang dần "tàn phai" bởi lối chơi cũng như cốt truyện không đáp ứng được nhu cầu của những game thủ chuyên trị game hành động. May thay, lịch sử Megaman được lật sang trang mới: Megaman X. Trong bài, tác giả chỉ bàn về Megaman X4, phiên bản đã gây cơn sốt vì sự đầu tư tốt nhất về chất lượng (tính đến thời điểm trước khi Megaman X8 xuất hiện).

Hai con người, hai số phận

Reploidforce, quân đội hùng mạnh nhất trong lịch sử Reploid, bị nghi ngờ đã nhúng tay vào sự sụp đổ của Sky Lagoon. Cuộc thẩm tra được tiến hành nhằm xác định Reploidforce là các Mavericks? Khi mối nghi ngờ chưa được xóa tan, thì Reploidforce công khai thực hiện kế hoạch chế tạo vũ khí để tiêu diệt loài người, xây dựng một thế giới riêng cho Reploid. Đến lúc này, X và Zero buộc phải ra mặt: ngăn chặn âm mưu của Reploidforce.

Hai con người với hai số phận khác nhau. X với câu hỏi về ranh giới giữa tốt và xấu - Reploid và Maverick. Zero bị quá khứ săn đuổi và trở thành nhân vật chính trong câu chuyện tình yêu trắc trở với Iris, em gái của Colonel - một thành viên tối cao trong Reploidforce. Tuy vậy, cả hai đều có chung mục đích là đánh bại kẻ chủ mưu ẩn sau mọi việc.

X và Zero

Megaman X4 (MX4) được chia làm hai cuộc hành trình độc lập: X và Zero. Ngoài giá trị khi chơi lại, bản thân việc chọn nhân vật còn quyết định số lần "game over" của bạn: X sử dụng khẩu X-buster tấn công từ xa, trong khi Zero sử dụng Z-Saber tầm gần, không cần nói hẳn bạn cũng biết vai trò của khoảng cách khi chiến đấu. Nếu là người lần đầu làm quen với cái tên Megaman thì hãy chọn X, nhưng sự thử thách luôn tỉ lệ thuận với sự hấp dẫn nên bạn cũng đừng bỏ qua cơ hội thử nhân vật Zero.

Ngoài vũ khí riêng, X và Zero vẫn có những điểm tương đồng. Từ Megaman Classic đến Megaman X là sự chuyển tiếp giữa 2 thế hệ. Một bên (Megaman Classic) vốn dành cho mọi đối tượng nên cách chơi chậm rãi, bên còn lại (Megaman X) hướng đến các fan "ruột" của mình, nên X và Zero được bổ sung những kỹ năng hấp dẫn như: trượt nhanh, bám tường, dùng tường làm bàn đạp nhảy lên cao v.v... Dù điều khiển nhân vật nào đi nữa, rất nhanh chóng, bạn sẽ bị cuốn hút vào những pha hành động kịch tích đến nghẹt thở thông qua cấu trúc màn, điều mà X4 tự hào nhất khi so sánh với những "người anh em" X5, X6.

Nếu nói mỗi màn là một ngôi sao độc lập tỏa sáng trên bầu trời X4 thì quả không sai. Tuy được xây dựng rất độc đáo, tách biệt, nhưng chúng đều có chung công thức: bí mật + thử thách. Tính bí mật được thể hiện qua Heart-up (tăng HP tối đa lên 1), E-tank (bình dự trữ HP), W-tank (bình dự trữ lực) và các mảnh áo giáp nâng cấp (riêng cho X) nằm rải rác trong màn. Mặt khác, tính thử thách lại nằm ở những cái bẫy chết người và các cuộc đọ sức với số lượng kẻ thù xuất hiện không bao giờ kết thúc. À không, có kết thúc, nhưng chỉ đến khi bạn đối mặt với thử thách cuối cùng: trùm. Sau khi trùm bị tiêu diệt, bạn sẽ khám phá ra điểm hấp dẫn nhất của dòng game Megaman, một hệ thống với tên gọi khá thú vị: kéo – búa - bao. Nói dễ hiểu một tí: nhân vật bạn điều khiển sẽ hấp thu vũ khí (đối với X) – hoặc tuyệt chiêu (đối với Zero) của trùm, và sử dụng chúng để khắc chế những thứ khác. Nếu bạn tinh ý một chút thì mỗi trùm đều có điểm yếu, khắc tinh của điểm yếu này có thể là một trong những vũ khí (hoặc tuyệt chiêu) bạn vừa mới sở hữu. Hãy nhờ đó mà chọn màn thật kỹ, chắc chắn sẽ giúp ích cho bạn nhiều đấy!

Sức mạnh của cặp bài trùng

Từ giã hệ máy SNES (Super Nintendo Entertainment System) 16-bit "già cỗi" của Nintendo để đi theo tiếng gọi 32 -bit của PlayStation (PS) - đứa con cưng của đại gia Sony, đồ họa của game chỉ có thể tóm gọn trong một từ: "tuyệt" (tất nhiên là trên nền PS). Được tạo dựng trên nền 2D nhưng bạn đừng vội nghĩ 2D là xấu, trái lại các đồ vật và phông nền rất đẹp, Capcom có lý do của mình: cấu hình 2 MB đồ họa của PS chưa phải là "thời khắc vàng" để MX4 lột xác lên 3D. Nếu đã thử qua một số game 3D thời đó, chắc bạn phải công nhận chúng có các góc cạnh thật thảm hại. Thế là một lần nữa, người chơi lại chiến đấu trong thế giới 2D truyền thống của Megaman.

Chính do không phải bận tâm về cơ chế đồ họa 3D nặng nề, nhóm thiết kế hình ảnh đã dồn toàn tâm toàn sức để trau chuốt vạn vật trong game. Đặc biệt là X và Zero. Nếu đã chơi Megaman Classic, ký ức đọng lại trong bạn là hình hài robot màu xanh dễ thương (Rockman là tên nhân vật ở bản game tiếng Nhật, khi "nhập quốc tịch" châu Âu được đổi tên thành Megaman, và gọi là Megaman cổ điển để phân biệt dễ dàng với Megaman X, Megaman Zero, Megaman Legends,

Tên game: MEGAMAN X4
Thể loại: Hành động
Phát triển: CAPCOM
Phát hành: CAPCOM
Ngày phát hành: 07/07/1997
ESRB: Everyone
Cấu hình: Pentium 133 MHz hoặc tương đương, RAM 32 MB, VGA 4MB, HDD 400MB, OS: Windows 98 SE/ME/2000/XP, 1CD.

Megaman Battle Network). Với MX4, bạn sẽ được gặp lại "quả bom màu xanh" nhưng dưới hình hài của một chiến binh cứng cáp và mạnh mẽ. Trái ngược với tông màu xanh chủ đạo của X, Zero được khoác bộ cánh màu đỏ, điểm xuyết vài nét chấm phá, cộng thêm mái tóc dài vàng óng tuyệt đẹp. Hơn thế, Zero là nhân vật được yêu thích nhất ở mọi phương diện, không chỉ về ngoại hình mà cả tính cách rất "con người", sẵn sàng hy sinh vì bạn bè. Ngoài ra, một điểm đặc biệt thú vị chỉ xuất hiện trong X4 (và kết thúc ở X7) là những chiếc bóng mờ. Đừng lầm lẫn với hiệu ứng đổ bóng tiên tiến ngày nay, các bóng mờ ở đây chỉ xuất hiện khi X hoặc Zero di chuyển với tốc độ cao, chúng góp phần tô điểm cho chuyển động của nhân vật. Có thể nói phần đồ họa của X4 đã gần đạt đến độ hoàn hảo, nếu không xảy ra vài lỗi lặt vặt như đôi lúc hình ảnh nhân vật bị vỡ vụn.

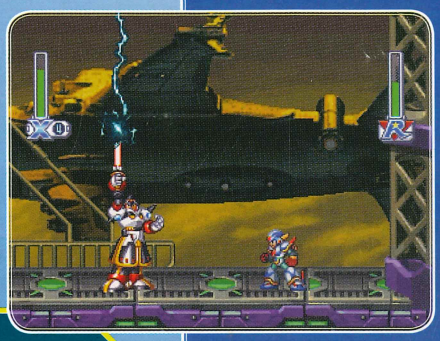
Không phải ngẫu nhiên mà nhiều người dù có bản X4 trên PS vẫn mua bản game trên PC. Lý do thật đơn giản: bản PC được bổ sung thêm tính năng nghe tại chỗ các đoạn nhạc game trong mục option. Trong vòng 1 giờ chơi game, bạn sẽ được thưởng thức 33 "tuyệt tác" không lời của nghệ sĩ tài năng Toshihiko Hiroyama (ngày nay, bạn có thể bắt gặp tên ông qua dòng game đình Megaman Battle Network). Âm nhạc trong game là sự hợp nhất của ba dòng nhạc, tưởng chừng như trái ngược nhau nhưng lại hòa quyện rất ăn ý: pop-rock-techno. Từ "tuyệt tác" tôi dùng ở trên có nghĩa: từ bản nhạc khi lựa nhân vật, nhiệm vụ, diệt trùm, cho đến âm hưởng lấy vũ khí, hoàn thành màn... tất cả đều hay khó tả! Cũng giống như các game Megaman khác, âm nhạc X4 đã chiếm lĩnh tâm hồn nhiều người.

Một điểm hấp dẫn khác của trò chơi - kết hợp đồ họa và âm thanh - là những đoạn phim hoạt hình. Từng cử chỉ nhân vật: đôi mắt biết nói, bàn tay siết chặt..., kết hợp giọng lồng tiếng chuyên nghiệp đều toát lên cảm xúc. Công này thuộc về Xebec, sau này hãng đã góp sức chuyển tải game Megaman Battle Network thành loạt phim hoạt hình Rockman.exe nổi tiếng. Tóm lại, nếu may mắn có trong tay các đoạn phim hoặc nhạc của X4, bạn đã có một sản phẩm giải trí chất lượng cao, rất khó kiếm trên thị trường.

Lời kết

Đằng sau tấm phông nền của sự phá hủy, diệt vong, của đau khổ và sự bí ẩn, những gì sâu sắc nhất của Megaman X4 được che giấu dưới vỏ bọc hành động sôi nổi, đang dần lộ ra. Khi đặt bút viết bài này, tôi biết có rất nhiều người đã "cày nát" Megaman X4, nhưng có bao giờ bạn tự đặt câu hỏi: mình đã tận hưởng hết tinh hoa của X4 chưa? Nếu chưa, hãy chơi lại, và lần này bạn đừng bỏ qua các đoạn đối thoại, các đoạn phim hay và cơ hội được đắm chìm trong âm nhạc "đốt cháy tâm hồn" của một game kinh điển từ Capcom!

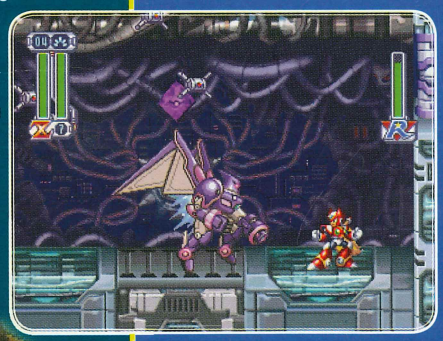
TRẦN HỮU ĐẠI NHẬT
dainhat@dng.vnn.vn

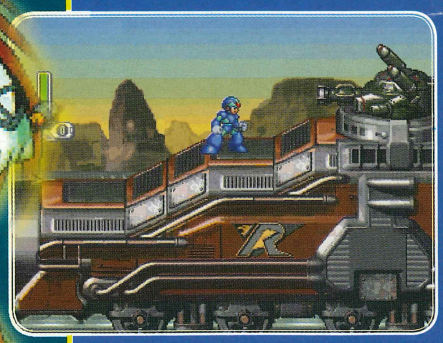


Thông tin bên lề

Megaman là một game lâu đời với cốt truyện nối tiếp qua từng phiên bản, nên đối với những ai chưa chơi các bản trước sẽ có một số từ ngữ lạ lẫm, tôi xin được giải thích:

- Reploid: một loại robot có cảm xúc, suy nghĩ, và tự quyết định hành động như người, được Dr. Cain chế tạo từ việc nghiên cứu cấu tạo cơ thể X.
- Mavericks: khi một Reploid có hành động xấu, người ta gọi đó là Mavericks.
- Mavericks Hunters: lực lượng "thợ săn" được lập ra để phá hủy Mavericks.
- X: đội trưởng đội quân thứ 17; là Reploid đầu tiên, nhân hậu, yêu hòa bình, nhưng có sức mạnh tiềm tàng ghê gớm.
- Zero: bạn thân nhất của X. Từng là Maverick, dưới sự giám sát của Sigma đã trở lại là một Reploid. Từ đó, Zero đã sát cánh bên X và trở thành đội trưởng đội Shinobi đặc biệt, mang số 00.
- Sigma: đội trưởng của Mavericks Hunters, về sau biến thành Maverick và trở thành kẻ thù truyền kiếp trong sêri Megaman X.
- Người lồng tiếng cho X là một cô gái!
- Nếu gặp rắc rối trong việc kiếm một bản X4, bạn lại sở hữu PS 2 thì hãy chờ đợi Megaman X Collection, phiên bản tập hợp Megaman X 1-6 và Rockman Battle And Chase.
- Bản game trên PC có tên là Rockman X4 , lẽ ra phải là Megaman X4 mới đúng, một phần vì Capcom đã sai sót trong khâu chuyển tải, phần khác do Keiji thích tên Rockman hơn.





CUỘC DU HÀNH VÀO LÒNG ĐẤT

JOURNEY

EVERYONE E CONTENT RATED BY ESRB

TO THE CENTER OF THE EARTH

Năm 1864, những tiết lộ về chuyến thám hiểm dưới lòng đất của giáo sư Hardwigg đã gây chấn động giới khoa học. Theo quan điểm của các nhà khoa học, đó chỉ là câu chuyện hoàn toàn được thêu dệt từ trí tưởng tượng của vị giáo sư này. Thậm chí, những kẻ ghen ghét, đố kỵ đã nhân cơ hội này bôi nhọ uy tín của vị giáo sư đáng kính. Và dĩ nhiên, chuyến thám hiểm đầy tưởng tượng này, theo họ, chỉ nên... xếp xó!

Thế rồi thời gian trôi qua, vùi lấp những khám phá lẫn nghi ngờ của con người vào cát bụi. Cho đến một ngày, trong một vụ tai nạn máy bay tình cờ vào năm 2005, nữ phóng viên trẻ Arian đã khám phá được lối vào của một nền văn minh ẩn sâu dưới lòng đất, thế giới mà cô không phải là người đầu tiên tìm ra.

Journey to the center of the Earth (JCOE) là dạng game phiêu lưu tìm đường và giải đố, được xây dựng dựa theo tiểu thuyết cùng tên của nhà văn nổi tiếng người Pháp chuyên viết truyện khoa học viễn tưởng - Jules Verne. Phong cách của trò chơi rất quen thuộc với những fan hâm mộ dạng phiêu lưu (góc nhìn thứ ba): khi di chuyển chỉ cần trỏ chuột và nhấn, khi có đồ vật cần nhặt hay giải đố câu hỏi con trỏ sẽ chuyển thành hình bàn tay. Nếu đã chơi qua các game như Syberia, Broken Sword hay gần đây là Still Life, thì bạn sẽ hình dung được trò chơi ra sao. Cái khó ở dạng game này là "vắt óc" suy nghĩ những câu đố và "diên đầu" để tìm cách kết hợp các món đồ dùng. Thật may là việc kết hợp các món đồ dùng trong JCOE tương đối dễ. Bạn chỉ cần đặt chồng hai vật lên nhau, nếu dùng thì trên thanh đồ dùng sẽ xuất hiện vật được kết hợp. Còn các câu đố? Thật không dễ chút nào. Hi vọng những chỉ dẫn sơ lược sau sẽ giúp bạn làm quen được với trò chơi. Nào, ta hãy cùng Arian bắt đầu chuyến thám hiểm tuyệt vời này!

1. SNAEFFELS VOLCANO & UNDERGROUND AT FIRST CAMP

1. Máy bay rơi, viên phi công bị mất tích. Việc đầu tiên bạn cần làm là thu nhặt những thứ sử dụng được trong máy bay như: máy tính, dao, cuộn dây và một số vật dụng trong túi xách, hộp cứu thương (dùng tuốc-nơ-vít để mở).

2. Lấy trực thăng làm điểm trung tâm. Đi về phía trái màn hình ra hướng bờ biển. Bạn mở computer để nhận và gửi thư SOS.

3. Chọn lối đi bên phải màn hình, bạn sẽ thấy một lối vào bị đá chắn ngay dưới chân núi lửa. Đó chính là lối vào thế giới bí ẩn. Hãy dùng cánh quạt máy bay (helicopter blade) để mở đường, và dùng bật lửa (lighter) để vào hang động.

4. Cú rơi làm cho Arian mê man. Khi tỉnh dậy, trước mắt cô là một bờ biển tuyệt đẹp và một người đàn ông lạ mặt - Adam Coverlier, một ẩn sĩ. Vị này yêu cầu bạn tìm cho ông ta viên pha lê đã được mài dũa (polished crystal) để đổi lại sự giúp đỡ. Nhặt khúc xương (tip of bone) ở gần chân Arian và đổ nước vào chai rỗng (empty flaks).

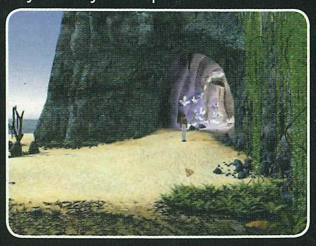
5. Sau đó, nhặt vỏ ốc (giant shell), miếng kim loại có ký hiệu lạ (seals) và một cái đục cũ (old chisel) ở lối vào hầm mỏ trên bãi biển.

6. Bây giờ bạn quay lại bãi biển và đi qua cầu tiến về phía ngoài hang động pha lê. Tại đây nhặt miếng giẻ (cloth), khúc gỗ hóa thạch (fossilized wood). Nhìn gần vào 2 tấm bia, tự động dữ liệu sẽ truyền vào máy tính của bạn (so sánh dữ liệu ở tấm bia và trong máy tính nhé). Tấm bia bên phải bị mờ không nhìn rõ, hãy dùng miếng giẻ thấm dầu (flask of cleaning) để lau chùi.

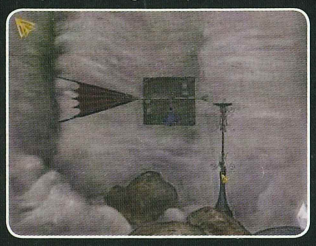
7. Hãy tiến vào trong hang động. Kết hợp cái đục cũ và

Tên game: JOURNEY TO THE CENTER OF THE EARTH
Thể loại: Phiêu lưu
Phát triển: Frogwares
Phát hành: Viva Media
Ngày phát hành: 31/10/2003
ESRB: Everyone
Cấu hình: PIII 500 MHz hoặc tương đương, RAM 64 MB, VGA 16MB, HDD 700MB, OS: Windows 98 SE/ME/2000/XP, 1CD.

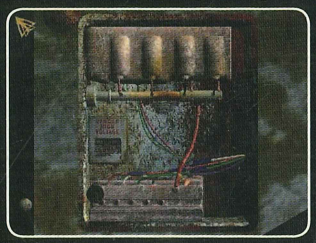
khúc gỗ hóa thạch thành cái đục mới, sử dụng nó với găng tay để lấy viên pha lê.



8. Nhưng, cái bạn lấy được chỉ là pha lê thô, nó cần phải mài dũa mới đúng theo yêu cầu của Adam. Nhìn về bên phải trong hang động, bạn sẽ thấy một cái máy thổi pha lê. Nó cần thêm cát nữa, chạy ra bên ngoài lấy cát đi bạn!



9. Sau khi tìm được pha lê, bạn quay lại khu hầm mỏ vì đấy là lối đi đến lều của Adam. Mở đèn bằng cách nhìn gần vào máy phát điện, mang găng tay, nối lại dây dẫn bằng băng dính (adhesive tape), đèn sáng bạn mới được phép đi vào phía trong. Chà chà, lại có thêm một cánh cửa đã bị niêm phong tại đây...



10. Để mở cửa này, bạn hãy đặt các dấu hiệu dựa theo hướng dẫn ở phía trên cánh cửa.

Bảng 1 là gợi ý về ý nghĩa các dấu hiệu, bạn chọn ra một cặp giống nhau về mặt ý nghĩa và xếp chúng đối diện nhau.

Wow! Vậy là đã xong thử thách đầu tiên rồi đấy.

2. UNDERGROUND WILD PLACES

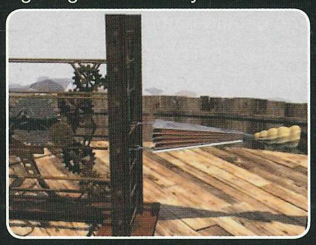
1. Bây giờ trước mắt bạn là một rừng nấm khổng lồ tuyệt đẹp, đi thẳng về phía trước, dùng dao hái nấm nhỏ (little mushrooms) ở ven đường mòn. Tiếp tục đi thẳng đến khi nhìn thấy một đồn quân sự trên cây nấm khổng lồ, hãy leo lên.

2. Bạn nói chuyện với trung úy Lenkoff và biết được rằng bạn của anh ta đang bị sốt và gãy chân, cần giúp đỡ. Chạy theo đường mòn về phía bên phải màn hình đến gốc cây nấm

Bảng 1	
Orient: đại diện trường phái tự nhiên	***Occident:*** đại diện trường phái kỹ thuật
Mother – nguồn gốc của chúng ta	***Lighthouse*** - người dẫn dắt chúng ta
Wheat – thứ nuôi lớn chúng ta	***Bird in flight*** - năng lượng
Mountain – thứ thuộc về chúng ta	***Chemistry icons*** – thời đại phát triển đã đến
Cloth & spinning tool – thời đại phát triển đã đến	***Gear*** - thứ thuộc về chúng ta
Lightning – năng lượng	***Sickle & wheat*** - thứ nuôi lớn chúng ta
Theatrical masks – người dẫn dắt chúng ta	***Sea*** - nguồn gốc của chúng ta

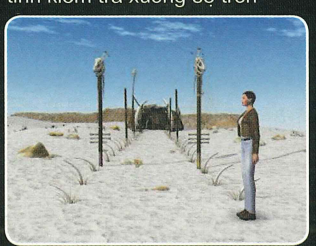
thanh gỗ từ cây nấm này để làm nẹp chân. Quay về nói chuyện với Lenkoff, Arian sẽ tự động đưa thanh nẹp (splint) và băng cứu thương (bandage) cho ngài trung úy.

3. Vẫn chưa xong đâu, bạn cần phải sửa lại cái tù và khổng lồ để gọi thằn lằn bay đến đưa người bị thương đi. Để làm được việc này, bạn lấy bật lửa đốt khúc xương nhặt bên bờ biển, kết hợp với vỏ ốc (giant shell) thành vật phát ra âm thanh (prepared shell). Sau đó quay trở lại hang động pha lê lấy cánh xếp (bellows) của máy thổi pha lê (muốn lấy được bạn phải nhấn chuột 2 lần lên cánh xếp). Khoan đi vội, bạn có mail của chị Eva. Sau đó gắn hai vật tìm được (prepared shell & bellows) vào cái tù và khổng lồ trên đồn quân sự. Xong, báo với trung úy Lekoff và chiêm ngưỡng thằn lằn bay nhé!



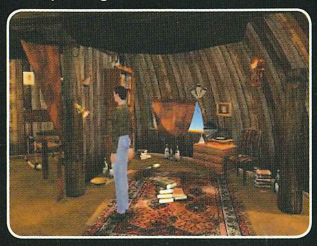
4. Sau khi ngài trung úy đưa bệnh nhân đi, bạn nhặt trên bàn: bản đồ, bột thuốc nổ (black powder pear), mã tấu (machete) và một cuộn dây (slender vines). Bây giờ là lúc đi qua cầu treo đến gặp Adam. Trên đường bạn sẽ nhận được thư trả lời tín hiệu SOS mà bạn đã gửi đi.

5. Ở lối vào lều, bạn dùng máy tính kiểm tra xương sọ trên



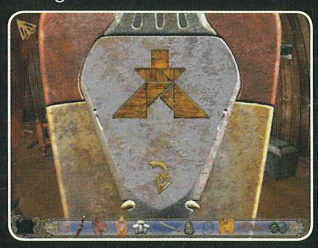
hai cây cọc và nói chuyện với Adam.

6. Bước vào bên trong lều, ở phòng sách bạn nhặt được tấm bùa (amulet) treo trên cột gần cửa phòng.

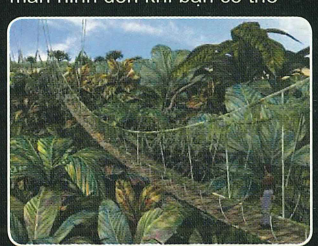


7. Tiếp tục vào phòng bên trong, bạn nhặt được mảnh vụn gỗ (pieces of wood) và sách (book). Trên bàn còn có một chiếc cốc kỳ lạ nữa, thử ném một ít nấm vào xem sao...

8. Đi về phía dưới màn hình, lại gần bàn ở góc phòng nhặt chất nhuộm màu (colored pigment). Bên cạnh có một cái rương bị khóa,...umh... sắp xếp những mảnh vụn gỗ lên trên tấm bùa đi, bạn sẽ có chìa khóa mở rương.



9. Sau khi nhặt những vật trong rương xong, bạn rời khỏi lều của Adam và chọn lối đi bên trái để đến Askiam. Chạy qua một cây cầu treo nữa và lại nhận được thư. Oh! Một rừng dương xỉ to không kém rừng nấm chút nào. Xuống thang dây và tiếp tục đi về phía trái màn hình đến khi bạn có thể



dùng lưỡi dao phát quang lối đi trước mặt. Nhớ nhặt lá (large leaf) vừa chặt nhé.

10. Một con khủng long đã chắn mất đường đi phía trước, bạn phải tìm cách đuổi nó đi. Rẽ sang phải, bạn thấy một hốc cây, đây chính là thời điểm cho nhà thám hiểm vận dụng kiến thức khoa học đấy! Trải lá lên hốc cây rồi trộn chất nhuộm màu (colored pigment), bột thuốc nổ (black powder pear) lại với nhau, cột chặt chúng bằng cuộn dây (slender vines) và châm ngòi...

11. Khủng long bỏ chạy rồi, bạn tiến về phía bên phải cầu treo (lại là cầu treo), nhìn thấy một chiếc xe trên đường ray. Đó là phương tiện để đi đến Askiam đấy, nhưng làm sao cho nó hoạt động bây giờ...?

12. Ah, gần đây có một con khủng long bé xíu đang cố hái trái cây kìa! Bạn hái trái cây (fruits) đó đi, con khủng long sẽ theo bạn. Nó là động cơ để xe chạy mà. Mở cửa lồng bỏ trái cây vào, con khủng long tham ăn sẽ nhảy luôn vào lồng, thế là khởi hành thôi!

Cuộc phiêu lưu đang "nóng" lên rồi đấy, hẹn bạn ở số báo sau nhé!

(Còn tiếp)

ĐAN QUYÊN
dan.quyen@but-tre.com

CheatCode

Empire Earth 2

Nhấn Enter để mở hộp thoại, nhập mã và nhấn Enter lần nữa để kích hoạt.

Mã	Kết quả
icheat	Cho phép kích hoạt chế độ chơi mã
idontcheat	Tắt hết các mã
toggle fog	Tắt sương mù chiến tranh
sea monkeys	Xây dựng tức thời
play god	Bất tử
loot	Tăng thêm 10.000 đơn vị cho tất cả tài nguyên
taxes	Trừ 100 đơn vị của tất cả tài nguyên
recharge me	Đầy mức năng lượng cho unit đang chọn
convert	Thu phục unit đang chọn
epoch up	Nâng cấp thời kỳ (lên đời)
give tech	Tăng 50 điểm technology

SWAT 4

Bạn dùng Notepad mở tập tin Swat4.ini (nằm trong thư mục SWAT 4 -> Content -> System), tìm đến phần "[Engine.GameEngine]", sửa dòng "EnableDevTools=False" thành "EnableDevTools=True" để các mã có thể kích hoạt.

Khi vào game nhấn ~ để mở bảng console, nhập mã và Enter để kích hoạt.

Mã	Kết quả
ghost	Bất tử + Xuyên tường
walk	Bỏ mã ghost, trở về bình thường
behindview 1	Chuyển sang góc nhìn thứ 3
behindview 0	Trở lại góc nhìn thứ 1
setgravity X	Quy định mức trọng lực (số X nhập vào càng lớn thì càng bay cao), mặc định là 0

Ngoài ra, nếu thấy lượng đạn quá ít không đủ sử dụng, bạn có thể dùng cách sau để tăng chúng: mở tập tin SwatEquipment.ini (cũng trong thư mục System), dưới tiêu đề về mỗi loại súng đều có dòng "MagazineSize= X" (tùy theo loại súng mà số X mặc định sẽ khác nhau), bạn hãy sửa lại con số đó theo ý mình. Chẳng hạn như dòng "MagazineSize=5" ở phần súng Benelli M90 Shotgun, nếu sửa số 5 thành 1.000.000 thì khi vào game, khẩu Shotgun của bạn sẽ có đến 1.000.000 viên đạn (!), dư sức để dùng tới "sáng mai". Nhưng lưu ý, sự chỉnh sửa này chỉ có tác dụng với các loại súng sau:

- Benelli M90
- Benelli Nova
- Breaching Shotgun
- Less-Lethal Shotgun
- Pepper Gun (CS Ball Launcher)
- Taser Stun Gun

BÚT TRẺ
but-tre@but-tre.com

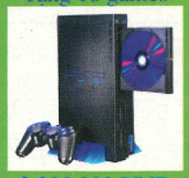
XGAMES 347 THANH NHÀN
ĐT: 04.6253363 - MOBILE: 0915122098
Mừng khai trương XGAMES siêu khuyến mại 02 tháng từ ngày phát hành báo
Mua 03 đĩa games tặng 01 đĩa games

3.450. 000 VND
Tặng 10 games

3.650. 000 VND
Tặng 10 games

XBOX HALO 2 LIMITED
3.850 .000 VND , Tặng 10 games

95 USD
Tặng 1 games


3.200.000 VND
Tặng 10 games

3.550.000 VND
Tặng 10 games

320 USD
Tặng 1 games

190 USD
Tặng 1 games

- XGAMES luôn cập nhật những games hot nhất, linh kiện và máy.
- Cần tìm đại lí trên cả nước liên hệ: E-mail: totiendung172683@yahoo.com.
- XGAMES cần tuyển gấp nam nhân viên kĩ thuật ,ưu tiên gamer.

Xu hướng mới dành cho chơi game trên PC

Mười năm trước, hầu hết người chơi game PC đều hài lòng với các trò chơi dựng hình giả lập trên phần mềm. Khái niệm về một card xử lý đồ họa chuyên dụng lúc đó hoàn toàn xa lạ, và nếu có ai đó biết đến thì họ cũng không "dại" bỏ ra hàng đống tiền để rinh về. Đơn giản bởi khi ấy, chưa có một trò chơi nào cố gắng tả thực thế giới nên người chơi khó thấy những hạn chế của việc dựng hình bằng phần mềm cũng như sức mạnh tiềm ẩn của card đồ họa. Mãi đến khi nàng Lara Croft đầy cuốn hút xuất hiện vào năm 1996 cùng với các đa giác mềm mại, card màn hình mới có đất thể hiện tài năng và phát triển trở thành một bộ phận không thể thiếu của bất cứ một cỗ máy vi tính nào. Ngay cả các game chiến thuật, "thành trì" cuối cùng của đồ họa 2D, cũng từng bước 3D hóa và tận dụng những hiệu ứng cao cấp do card màn hình mang lại để làm đẹp chính mình. Nhưng đấy vẫn chưa là điểm dừng cuối cùng! Trong tương lai không xa, chạy song song với card đồ họa sẽ là một card chuyên tính toán tương tác vật lý.

Công ty chế tạo bán dẫn Ageia công bố sẽ tung ra chip xử lý vật lý (PPU-Physics Processor Unit) PhysX đầu tiên trên thế giới vào cuối năm nay. Tuyên bố này có ý nghĩa rất lớn đối với các gamer. Nếu GPU hiện nay đảm nhận gánh nặng đồ họa cho CPU, thì theo tiến sĩ Manju Hegde, CEO kiêm chủ tịch của Ageia, trong tương lai sẽ có một card rời chuyên dùng để xử lý sự tương tác vật lý giữa các đối tượng.

Hôm nay phần mềm

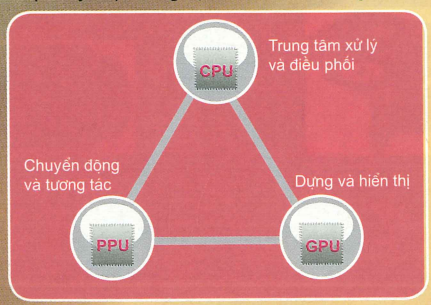
Không thể phủ nhận vai trò quan trọng của hiệu ứng vật lý trong trò chơi hiện nay! Khi hình ảnh của game đã đạt đến mức độ khiến bạn phải trầm trồ thì điều kế tiếp mà người ta chú ý đến chính là độ thực của game, trong đó thể hiện tương tác vật lý là tâm điểm. Bạn đã chơi qua Half-Life 2, Full Spectrum Warrior hay Pariah thì sẽ thấy rằng chúng đều có ứng dụng vật lý bên trong. Nếu chịu khó để ý, bạn sẽ thấy thương hiệu Havok (hoặc khác) được đính kèm trong các game. Thế thì ý nghĩa thật sự của chúng là gì? Hãy xem các ví dụ (1) khi ném quả banh vào tường, chúng sẽ nảy bật ra khi va chạm hay (2) bức tường đổ sụp khi trúng đạn rocket. Tất cả các sự kiện này hiện đều được xử lý bằng phần mềm và chúng ta sẽ mau chóng nhận ra sự giới hạn. Một máy tính Pentium 4 hoặc Athlon 64 mạnh nhất hiện nay chỉ có thể hỗ trợ tối đa từ 30 tới 40 vật thể chuyển động cùng lúc trên màn hình. Chính vì giới hạn trên, các nhà phát triển trò chơi đã phải dùng thủ thuật đánh lừa người chơi như khi bạn bắn vào tường, phần mềm sẽ hiển thị một lỗ đạn "giả" bằng một hình vẽ sẵn trên bề mặt vật thể. "Tất cả chỉ là ảo giác", tiến sĩ Hegde cho biết, "về căn bản, khi cầm một khẩu súng phóng lựu trong tay, ta có thể bắn xuyên thủng cả một bức tường gạch".

Ngày mai phần cứng

Một điều hiển nhiên rõ ràng là PPU sẽ giảm tải cho CPU rất nhiều và như vậy, CPU sẽ rảnh tay làm các công việc khác (xử lý AI chẳng hạn...). Và chip xử lý vật lý sẽ xóa bỏ mức giới hạn từ 30 cho tới 40 đối tượng đề cập bên trên bằng một giới hạn mới: hơn 32.000 đối tượng cùng lúc! Bắn sụp các bức tường hay đánh đổ các tòa nhà sẽ không còn là chuyện khó khăn viển vông nữa vì thay cho việc tạo sẵn các chuyển động đổ vỡ, va chạm (thường bị giới hạn), PPU sẽ tự tính toán và đưa ra các kết quả ngẫu nhiên, sinh động như những tương tác xảy ra trong thực tế. Điều này sẽ giúp cho các nhà phát triển game bớt phải tính toán vật lý mà tập trung hơn cho việc sáng tạo. Dưới đây là sơ đồ hoạt động tượng trưng của một hệ thống có card xử lý vật lý:

- **PPU:** tính toán những hiệu ứng vật lý.
- **GPU:** xử lý hình ảnh
- **CPU:** xử lý những sự tương tác giữa PPU và GPU.

Tuy vậy, để có thể tận dụng triệt để tính năng của chip xử lý vật lý PhysX, các nhà phát triển trò chơi cần phải hướng tầm nhìn của mình sang NovodeX, một engine vật lý (bằng phần mềm, được tích hợp trong chip PhysX) tương tự Havok. Nhiều người



Card xử lý vật lý PhysX

lo lắng sẽ không có công ty hỗ trợ engine này? Không hẳn thế. NovodeX hiện tại đang là chương trình vật lý chính thức được dùng trong engine Unreal 3 của hãng Epic Games. Và đó chỉ là sự khởi đầu của một xu hướng mới dành cho việc chơi game trên PC...

Như đã đề cập ở trên, chip PhysX hỗ trợ việc tính toán những va chạm vật lý phức tạp, với số lượng vật thể khổng lồ. Vì thế, cấu tạo cơ bản chip PhysX cũng phải "dữ dằn" hơn mới có thể đáp ứng được yêu cầu trên. Theo nhà sản xuất Ageia, chip này dùng công nghệ 0,13 micron, tích hợp 125 triệu transistor, và trang bị bộ nhớ RAM 128 MB GDDR3 với công suất tiêu thụ khoảng 25W.

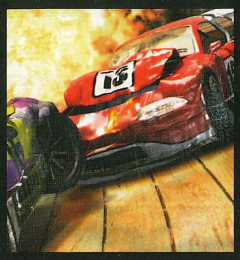
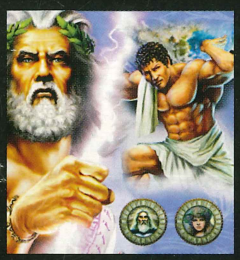
Khi nào và bao nhiêu?

Theo Ageia, vì có sự tương tác giữa engine xử lý vật lý PhysX với card đồ họa, nên họ chỉ bán chip PhysX rời, chứ không sản xuất ra card vật lý hoàn chỉnh. Có nghĩa là Ageia "bỏ ngỏ" phần hiện thực cho các nhà sản xuất bo mạch.

ASUS, đối tác đầu tiên tuyên bố bắt tay với Ageia, bật mí rằng card xử lý vật lý có kích thước gần bằng card màn hình thông thường hiện nay và sử dụng giao tiếp PCI chuẩn vì hiện có rất ít bo mạch chủ tích hợp khe cắm PCI Express. Nhưng tương lai có thể chuyển sang giao tiếp PCI Express 1x, 4x. Giá card xử lý vật lý dao động trong khoảng từ 229 USD đến 249 USD và thời điểm xuất hiện trên thị trường sớm nhất phải vào cuối năm nay. Tuy nhiên, để chạy được card xử lý vật lý này, bạn cũng cần phải chờ bo mạch chủ hỗ trợ. Và rất có thể ASUS cũng sẽ là công ty đầu tiên tung ra bo mạch chủ hỗ trợ card xử lý vật lý.

BÚT TRẺ

(Tổng hợp từ Computer Gaming World và một số nguồn khác)

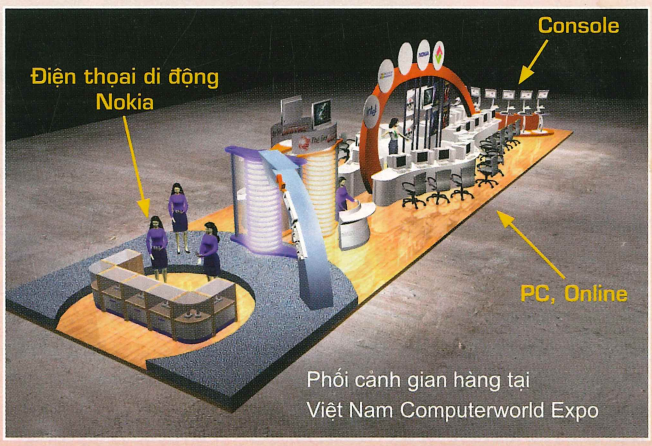
Lần đầu tiên tại Việt Nam Computerworld Expo

GAMESHOW 2005: Thế Giới Game

Tiếp sau cuộc ra mắt lần đầu nhưng để lại ấn tượng tốt đẹp với cộng đồng game phía Bắc - "Lần đầu tiên tại Việt Nam: Gameshow 2004", Thế Giới Game 11/2004 - cuộc chơi Gameshow 2005 hứa hẹn hấp dẫn, sôi động và hoành tráng hơn cả về quy mô lẫn nội dung.

Hướng đến một không gian đậm chất game: hấp dẫn, sôi động và hoành tráng, Gameshow 2005 là cuộc trình diễn game và công nghệ chơi game nhân dịp triển lãm máy tính Vietnam Computerworld Expo 2005 từ ngày 5/7 đến 10/7 tới tại TP.HCM. Dưới tên gọi "Thế Giới Game", Gameshow 2005 do Thế Giới Vi Tính – PC World Việt Nam đứng ra tổ chức cùng sự hợp tác toàn diện của các công ty FPT – Elead, FPT Truyền Thông, Nokia với sự tài trợ của Intel và nhiều công ty tên tuổi khác. Các bên tham gia vào tổ chức "Thế Giới Game" đều nhắm tới một thông điệp gửi đến tất cả các bạn yêu thích thức hình thức giải trí đậm chất công nghệ số này: "Các bạn không chỉ thưởng thức game mà thực sự đắm mình vào một không gian đa dạng, đa hình: PC, PS, XBox, game trực tuyến và cả game trên ĐTDĐ. Đó là Thế Giới Game".

Dù bạn là "hard-core gamer" hay chỉ mới nghe nói đến game thì cũng sẽ tìm thấy những điều lý thú tại "sàn game" độc đáo này. Các đơn vị tham gia sẽ mang đến những gì hấp dẫn, lôi cuốn: cấu hình máy tính mạnh nhất, thích hợp nhất, thiết bị giải trí chuyên dụng... để bạn khám phá thế giới game chuyên nghiệp,kỳ ảo.



Phối cảnh gian hàng tại Việt Nam Computerworld Expo

Với ước mong cùng gamer Việt Nam sánh vai với làng game thế giới, hy vọng "Thế Giới Game" sẽ được thực hiện hàng năm như một điểm hẹn hào hứng, nóng bỏng, mang tới cho gamer, khán giả không chỉ trò chơi mà là xu hướng công nghệ, phát triển của ngành công nghiệp giải trí nhiều tiềm năng và chuyên nghiệp này.

Cùng lắng nghe thông điệp của các nhà tổ chức.

PHẠM AN DƯƠNG, giám đốc kênh phân phối Intel Việt Nam

Mục tiêu của Intel khi tham gia Gameshow này là cổ động cho phong trào chơi game trên máy tính ngày càng phát triển tại Việt Nam, giúp người chơi khám phá những khả năng mà công nghệ máy tính hiện nay có thể mang lại, cảm giác tột đỉnh khi cùng nhau khám phá những điều bí ẩn, chinh phục vùng đất mới hay tham gia những cuộc so tài. Là một nhà phát triển nền tảng công nghệ máy tính hàng đầu thế giới, Intel mang đến cho người chơi các tính năng vượt trội trên nền tảng chipset 915 và bộ vi xử lý Pentium 4 hỗ trợ công nghệ siêu luồng: khả năng đồ họa cao cấp, âm thanh 7.1, tăng tốc truy cập Internet. Tất cả sẽ được thể hiện trên dàn máy của công ty FPT Elead mà các bạn sẽ cảm nhận khi tham gia Thế Giới Game.

Hiện nay thị trường trò chơi trên máy tính tại Việt Nam đang phát triển mạnh mẽ, nhất là các trò chơi trực tuyến, khi ngày càng có nhiều công ty tham gia với các trò chơi có bản quyền. Đây là thị trường cực kỳ tiềm năng và sẽ đóng vai trò rất đáng kể trong việc phát triển ngành CNTT nói chung và các ngành phụ trợ như phần cứng, phần mềm, Internet băng rộng... Những trò chơi lành mạnh sẽ giúp kích thích nhu cầu sử dụng máy tính, nâng cao kỹ năng thao tác, làm việc theo nhóm của người chơi.

NGUYỄN THỊ THANH NGỌC, Trợ lý giám đốc FPT ELEAD

Với công suất dây chuyền lên đến 243.600 máy/năm, mức tăng trưởng năm 2004 là 108%, FPT ELEAD đã vươn lên trở thành nhà sản xuất máy tính hàng đầu Việt Nam và không chỉ nổi tiếng là thương hiệu dành cho các dự án đặc biệt của cơ quan nhà nước mà cả trên thị trường người dùng cuối. Năm 2004, chúng tôi là đơn vị sản xuất máy tính đầu tiên tại Việt Nam vượt qua doanh số 10 triệu USD cho máy bộ.

Đồng tổ chức Gameshow 2005, với sức mạnh của nhà cung cấp phần cứng hàng đầu, chúng tôi mong muốn góp mặt vào bức tranh tổng thể thị trường game VN và cũng nhân dịp này giới thiệu đến khách hàng các sản phẩm chất lượng cao được thiết kế đặc biệt nhằm thoả mãn tốt nhất các yêu cầu khắt khe của người sử dụng.

Tham gia Gameshow lần này chúng tôi cung cấp khoảng 50 máy tính chuyên dụng chơi game ELEAD G series - dòng sản phẩm được thiết kế đặc biệt dành cho các games thủ.

Ngoài ELEAD G605 - sản phẩm giành Huy chương vàng tại triển lãm EXPO 2005 - trong

Gameshow này FPT ELEAD sẽ cho ra mắt sản phẩm mới dành cho chơi game. Sản phẩm này ứng dụng công nghệ hai nhân có tính năng thực hiện đa tác vụ giúp tăng gấp đôi hiệu quả công việc với bo mạch chủ hỗ trợ CPU 2 nhân và công nghệ mới cùng socket 775, bộ nhớ RAM dual channel; đặc biệt là hiệu ứng âm thanh và hình ảnh. ELEAD G series tích hợp hệ thống âm thanh 8 kênh có khả năng tạo âm thanh vòng và hỗ trợ multimedia tối ưu; card màn hình thể hiện không gian 3D; đĩa cứng RAID SATA bảo vệ dữ liệu... Dòng sản phẩm này có hiệu suất cao hơn các dòng máy cũ khoảng 50%.

Thị trường game VN bắt đầu nóng lên từ cuối 2004, đầu 2005 khi các đơn vị cung cấp đường truyền như VASC, FPT,... "liên tục" mua bản quyền game online. Đây là động thái rất đáng chú ý, đánh dấu bước phát triển mới của thị trường game Việt Nam. Các đơn vị cung cấp phần cứng đương nhiên cũng có những bước phát triển tương ứng.

Theo ý kiến cá nhân thì trong vòng 5 năm tới các dòng sản phẩm PC phục vụ nhu cầu giải trí sẽ chiếm khoảng 80 - 90% tổng số lượng PC sản xuất ra. Hơn nữa, các dòng máy phục vụ giải trí lại đòi hỏi phải liên tục nâng cấp cấu hình để đáp ứng các yêu cầu ngày càng cao của game, ứng dụng giải trí. Chính điều này làm cho vòng đời của các dòng sản phẩm game ngắn hơn nhiều. Yếu tố này khẳng định sự tăng trưởng của thị trường phần cứng phục vụ giải trí trong tương lai.

"Phục vụ tốt nhất cho các yêu cầu của khách hàng" luôn là mục tiêu chất lượng hàng đầu của FPT. Tại Gameshow lần này khách hàng sẽ có cơ hội kiểm chứng năng lực kỹ thuật, chất lượng sản phẩm máy tính FPT ELEAD. Trong suốt thời gian hội chợ chúng tôi sẽ có các buổi giới thiệu công nghệ mới cũng như trò chơi có thưởng dành cho khách hàng với rất nhiều giải thưởng có giá trị, bất ngờ và thú vị.

HOÀ NHẬP VÀO THẾ GIỚI GAME

Bữa tiệc lớn đang chờ đón bạn tham dự. Dù bạn say mê hệ máy chơi game nào thì chắc chắn bạn sẽ tìm thấy những thứ mới, nóng, hấp dẫn... nhiều hình thức đặc sắc trên PC,console và đặc biệt là game cũng như nhiều hàng độc dành cho ĐTDĐ Nokia.

Thử sức với game mới (demo)

Những bản game chơi thử (demo) được nhà sản xuất tung ra trước hoặc sau khi phát hành chính thức, để bạn thử nghiệm sản phẩm trước khi quyết định mua. Bạn sẽ được "nếm" thử dạng chơi đơn hoặc chơi mạng trong vài màn chọn lọc.

PC: Alexander The Heroes Hours, Area 51, Battlefield 2, BloodRayne 2, Cossacks 2, Creature Conflict: The Clan Wars, Cross Racing Championship 2005, F.E.A.R, Juiced, Psychonaults, Splinter Cell: Chaos Theory, Squadra Corse Alfa Romeo, SWAT 4, The Bard's Tale...

Xbox: Dead Or Alive 3, Dead Or Alive Ultimate, Forza MotoSport, Winning Eleven 8, Top Spin, Sudeki, FiFa 2005...

PS2: Midnight Club 3, God Of War, Winning Eleven 8, Granturismo 4 , Tekken 5, Kill zone, Prince of Persia...

Thưởng thức không khí game (trailer)

Những đoạn film ngắn (trailer) giới thiệu về các game chưa xuất hiện, sắp có mặt hoặc những game đang "nóng" trên thị trường. Với tiết tấu nhanh, nhạc nền sôi động, giới thiệu được cái "thần" của trò chơi sẽ cho bạn cảm nhận, ấn tượng về đủ thế giới, thể loại game... mà ít có dịp được tập hợp đầy đủ và phong phú như ở Thế Giới Game.

PC: Advent Rising, Age of Empires III, Alan Wake, BloodRayne 2, Battlefield 2, Bet on Soldier, Black & White 2, Blitzkrieg II, City of the Dead, Call of Duty 2 Company of Heroes, Commandos Strike Force, Dark Sector, Desperados 2: Cooper's Revenge, Dreamfall: The Longest Journey, Dungeon Siege II, Earth 2160, F.E.A.R Fable: The Lost Chapter,Gauntlet: Seven Sorrows, Gothic III, Grand Theft Auto: San Andreas, Hellgate: London, The Matrix Online, World of Warcraft...

Xbox360: Dead Or Alive 4, Kameo, Final Fantasy 11, Call Of Duty 2...

PS3: Kill Zone 2 , Final Fantasy VII , Metal Gear Solid 4, Moto Stom,Wars, Huxley, Lords of the Ring: Shadow of Angmar, Soul of the Ultimate Nation, Tabula Rasa, The Matrix Online, World of Warcraft...

Chơi cùng bè bạn (multiplayer game)

Nếu từng ao ước khẳng định mình trong những trò chơi "sát thủ" phần cứng với những game thủ khác thì hãy xắn tay áo lên bạn ơi! Sàn đấu Multiplayer đang chờ sẵn cho những trận thư hùng nảy lửa...

PC: Brothers in Arms, Far Cry, Pariah, SWAT 4, Unreal Tournament 2004...

Hoà nhịp cộng đồng trực tuyến (Online Game)

Những trò chơi trực tuyến nóng nhất với "đại lộ" ADSL để bạn tung hoành trên thế giới MMORPG: Priston Tale, MU...

Không chỉ có thế, bạn còn có cơ hội nhận được nhiều giải thưởng có giá trị, giao lưu với những người yêu thích game khác, thi đấu game... Đừng bỏ qua Gameshow 2005 bạn ơi!

* Danh sách game có thể được cập nhật, thay đổi so với dự kiến.

CÁC ĐƠN VỊ QUẢNG CÁO TRONG SỐ NÀY

Anh Đức – Công ty Cổ Phần 25
FPT – Chi Nhánh Truyền Thông Công Ty Cổ Phần Phát Triển Đầu Tư Công Nghệ 13
FPT - Công Ty Cổ Phần Phát Triển Đầu Tư Công Nghệ ..... Bìa 3
Hiệp Lực- Công Ty TNHH Thương Mại và Dịch Vụ Tin Học 31
HotGame – Cửa Hàng HotGame 10
Intel Corp ..... Bìa 2
TCL Việt Nam - Công Ty Điện và Điện Tử 33
VCC – Công ty Máy Tính và Giải Trí Kỹ Thuật Số Việt Nam 4
Việt Quang – Công ty TNHH Công Nghệ 17
Viễn Sơn - Công Ty TNHH Phát Triển Kỹ Thuật Ứng Dụng ... Bìa 4
VinaGame – Công ty Cổ Phần Dịch Vụ Phần Mềm Trò Chơi Vina. 1
XGame – Cửa hàng XGame 45

THẾ GIỚI VI TÍNH - PC WORLD VIỆT NAM
SỞ KHOA HỌC VÀ CÔNG NGHỆ THÀNH PHỐ HỒ CHÍ MINH
CHUYÊN SAN GAME VÀ GIẢI TRÍ

● Tổng biên tập: **Lê Trung Việt** ● Phó tổng biên tập: **Nguyễn Thu Hồng** ● Thư ký tòa soạn: **Trần Trung Hải** ● Quảng cáo: **Đoàn Ngọc Diễm Trang (trangdoan@pcworld.com.vn), Chu Nguyệt Anh (nguyetanh.pcwhn@vnn.vn)** ● Phát hành: **Đặng Thị Anh Tú (phathanh@pcworld.com.vn).**

Tòa soạn: 291 Điện Biên Phủ, Q.3, TP. Hồ Chí Minh. ĐT: (84.8) 930 4324 - Fax: (84.8) 930 4338. E-mail: *thegioivitinh@pcworld.com.vn.* **Văn Phòng Hà Nội:** 308/2 Tây Sơn, Q.Đống Đa. ĐT: (84.4) 537 4130; Fax: (84.4) 537 4131; E-mail: *thegioivitinh.hn@pcworld.com.vn;* **Website:** *www.pcworld.com.vn.*

Giấy phép xuất bản số 236/CV-BC ngày 31-10-2003 - Cục Báo Chí, Bộ Văn hoá Thông Tin. ISSN: 0868-3913. Thiết kế và trình bày tại tòa soạn Thế Giới Vi Tính - PC World VN. Chế bản và in tại ITAXA. Số lượng in: 36.000 bản. Khổ 280 x 200 mm. **Giá: 7.000 đồng.**

Intel® Desktop Boards

Bo mạch chủ Intel®
Nền tảng tốt nhất cho
giải pháp game trực tuyến

Hãy biến điểm truy cập internet, chơi game online của bạn thành một nơi hiện đại nhất, tốc độ nhanh nhất và thiết kế đẹp mắt nhất với sự hỗ trợ của công ty Intel Việt Nam, VASC và các đại lý của Intel

Hãy tham gia với chúng tôi trong mô hình
"Dịch vụ Internet hiện đại"

Lợi ích:

- Trang trí cửa hàng theo tiêu chuẩn. Thiết kế và lắp đặt nội ngoại thất miễn phí theo phong cách hiện đại của Intel với hộp đèn, biển hiệu, bàn lễ tân, vật dụng trang trí
- Cung cấp đường truyền ADSL và miễn phí thuê bao theo quy định của chương trình
- Ưu tiên tham gia các chương trình khuyến mãi, các giải thi đấu game sau này do Intel và các đối tác tổ chức

>>>Yêu cầu: Các điểm dịch vụ Internet khi mua từ 10 bộ sản phẩm trở lên bao gồm bộ vi xử lý Intel® và bo mạch chủ Intel® từ các đại lý chính thức đều có đủ điều kiện tham gia vào chương trình.

VASC

Nhà cung cấp game trực tuyến hàng đầu tại Việt Nam. http://games.vietnamnet.vn

THẾ GIỚI VI TÍNH PC WORLD VIETNAM

Cổng vào thế giới thông tin. http://www.pcworld.com.vn

Để biết thêm chi tiết, vui lòng liên hệ **Intel Hotline Support:** * TP. HCM: 08 820 7992 * Hà Nội: 04 942 6994

Các đại lý:

Hà Nội:

CMS	04. 9782084
FPT-Elead Hanoi	04. 9426506
Lam Phương	04. 9431717
Mai Hoàng	04. 9330200
Phúc Anh	04. 5145790
Vĩnh Trinh	04. 9423558
Vĩnh Xuân	04. 9439121

TP. Hồ Chí Minh:

Anh Phương	08. 9250199
Khai Trí	08. 8445343
Hoàn Long	08. 9250898
FPT-Elead	08. 9253150
Nova	08. 9250771
Nguyễn Hoàng Informatics	08. 9203404
Robo	08. 9252797
T&H	08. 9303470
Anh Châu	08. 8300454
TNC	08. 9250259
VTB	08. 8477047

Đà Nẵng:

Phương Tùng	0511. 656666
Thịnh Tiến	0511. 652212
Trường Tiến	0511. 656965

Huế:
Điện tử Huế - Huetronics 054-846146

Nha Trang: Công ty TH 058. 810822

Cần Thơ:

TTTH ĐH Cần Thơ	071. 832875
TPT Computer	071. 834566

Cà Mau: Minh Khôi 0780. 832620

Các đại lý có thể đưa ra chương trình mua lại máy tính cũ, đổi lấy máy tính mới cho các cửa hàng dịch vụ Internet theo giá thỏa thuận.

intel®

LÀM VIỆC TỐT HƠN, GIẢI TRÍ VUI HƠN

FPT ELEAD G605 giải pháp game tuyệt vời

với bộ xử lý Intel® Pentium® 4 tích hợp công nghệ HT

G605

9.990.000 VNĐ Bao gồm VAT

Processor	: Intel® Pentium® 4 Processor with HT Technology 3GHz (1MB Cache L2, Bus 800MHz)
Motherboard	: Chipset Intel® 865 with system FSB 800MHz,
Memory	: 256MB DDR RAM 400Mhz up to 1GB.
Hard Drive	: 40GB Ultra ATA 100 7,200rpm
CD-ROM	: 52X Max
Graphic Card	: 64MB Geforce 3D Graphic
Fax/ Modem	: 56K V90 internal
NIC Card	: 10/100 Base TX Onboard
Monitor	: 17" CRT FPT ELEAD
Key Board/ Mouse	: PS/2
Case	: FPT ELEAD Tower

NHÂN ĐÔI NIỀM VUI GIẢI TRÍ CÙNG FPT ELEAD G605

TẶNG BỘ LOA

Hoành tráng cùng games online

cơ hội nhận được nhiều phần quà hấp dẫn

khám phá dòng máy games đỉnh cao FPT ELEAD G 605

Đón chờ sự kiện lớn ???

FPT ELEAD COMPUTER CÙNG ĐI TỚI THÀNH CÔNG

Fpt elead tham gia games show tại computer world expo giới thiệu dòng máy mới cùng các games thủ

www.elead.com.vn

Trụ Sở Chính
89 Láng Hạ, Hà Nội.
ĐT: 04 8560 300 Fax: 04 8560 315
41 Sương Nguyệt Ánh, Q.1, Tp.HCM
ĐT: 08 9252 545 Fax: 08 9253 145

Công Ty Phân Phối:
298G Kim Mã, Q.ba Đình, Hà Nội
ĐT: 04 7260 666 Fax: 04 7260 713
5 Sương Nguyệt Ánh, Q.1, TP.HCM
ĐT: 08 9255 414 Fax: 08 9253 472

Showroom
1A Yết Kiêu, Hà Nội
ĐT: 04 9426 506 Fax: 04 9426 507
57 Trần Quốc Thảo, Q.3, TP.HCM
ĐT: 08 9330 076 Fax: 08 9330 075

Hotline: 08 9011 236

intel inside HT pentium® 4

Intel, Intel logo, Intel Inside, Intel Inside logo, Intel Centrino, Intel Centrino logo, Celeron, Intel Xeon, Intel SpeedStep, Itanium, Pentium, and Pentium III Xeon are trademarks or registered trademarks of Intel Corporation or its subsidiaries in the United States and other countries.

Hyper-Threading Technology requires a computer system with an Intel® Pentium® 4 processor supporting Hyper-Threading Technology and an HT Technology enabled chipset, BIOS and operating system. Performance will vary depending on the specific hardware and software you use.

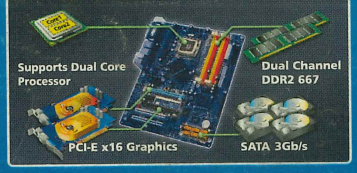
Biểu tượng FPT ELEAD là thương hiệu đã được đăng ký của FPT Corporation

Thông minh hơn, xử lý nhanh hơn

Dòng bo mạch i-DNA (Intelligent Dual Nano Architecture)
thế hệ mới nhất của Gigabyte với công nghệ trình diễn và bảo mật hiện đại cùng các tiện ích cao cấp khác sẽ là sự lựa chọn lý tưởng không chỉ cho các game thủ và người dùng chuyên nghiệp, mà còn hướng đến người dùng thông thường - những người luôn tìm kiếm một hệ thống đa năng phục vụ cho nhu cầu công việc và giải trí của họ

Performance DNA

Ultimate performance with new platform architecture



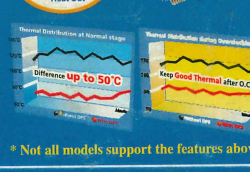
CPU Intelligent Accelerator 2
The most intelligent accelerator for your PC

Memory Intelligent Booster 2
Boost memory performance to its limits

Intel® EM64T Ready
Intel® Extended Memory 64 Technology
Doubles data access with 64 bits.

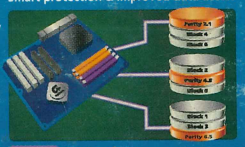
Security DNA

U-Plus D.P.S.*
Enhance system cooling & overclocking capability



* Not all models support the features above

RAID5
Smart protection & improved data access



Intel® Execute Disable Bit
Protects system from virus attacks

Xpress Recovery
Instantly recovers system files back to normal

GA-8I955X Royal

Dual Core Processor · Dual Channel DDR2 888 · PCI Express · Serial-ATAII RAID · Dual Gigabit LAN · Dual RAID

- Intel® 955X Express Chipset + ICH 7R
- Optimized for Intel® Pentium® Processor Extreme Edition
- Supports dual channel DDR2 667 with ECC up to 8GB
- Features GIGABYTE exclusive U-Plus Dual Power System
- Features dual Gigabit Ethernet port connection
- Integrated new generation SATA 3Gb/s storage interface
- Features with Intel Matrix Storage Technology
- Designed for Dolby Master Studio

Free! GN-BTD02 *Bluetooth USB Dongle included!!*

GIGABYTE Patented *U-Plus D.P.S. included!!*

GA-8N-SLI Royal

Dual Core Processor · Dual Channel DDR2 667 · SLI Multi-GPU · PCI Express · Serial-ATAII RAID · Dual Gigabit LAN

Supports GIGABYTE Unique Dual GPU 3D1 Series Graphics Card

- NVIDIA® nForce™4 SLI™ Intel® Edition + MCP04
- Features GIGABYTE exclusive U-Plus Dual Power System
- Supports FSB1066 Intel® Pentium® D processor
- Supports Dual Channel DDR2 667 memory
- SLI™ Supports two SLI™-Ready GPUs to scale gaming performance
- Supports NVIDIA® SATA 3Gb/s and RAID for advanced storage application
- Features dual Gigabit Ethernet connection with NV firewall
- Features PCI-Express x1 and IEEE1394b interface
- Integrated high quality 8 channel Audio Codec

Free! GN-BTD02 *Bluetooth USB Dongle included!!*

GIGABYTE Patented *U-Plus D.P.S. included!!*

SLI Multi-GPU Support

Specifications and pictures are subject to change without notice.
All brand names and products are registered trademarks of their respective companies.

Nhà phân phối:
Công ty Viễn Sơn
162B Bùi Thị Xuân, Q.1
TP. HCM
ĐT: 08 - 8326085

Các đại lý:

Hà Nội:	Thúy Linh	04 537.1525
Huế:	Điện Tử Huế	054 846146
Đà Nẵng:	Vitico	0511 871838
	Phi Long	0511 816000
	GCC Đà Nẵng	0511 653060
Quảng Ngãi:	MHQ	055 825894
Qui Nhơn:	Vi tính Qui Nhơn	056 822803
	Bảo Châu	056 828199
Nha Trang:	Tin Hưng	058 825081
	Tin Học Nha Trang	058 810822
	Sao Kim Nha Trang	058 510885
Cần Thơ:	TT Điện Tử Tin Học Đại Học Cần Thơ	071 832875

GIGABYTE™ TECHNOLOGY

Upgrade Your Life™ www.gigabyte.com.tw